
MARCEL GHERMAN
GENERATIA MATRIX

**Marcel Gherman**

# Generaţia Matrix

ESEURI

**Marcel Gherman**

Născut în 1978 la Chişinău. Între 1994 şi 2003, autorul unor emisiuni de muzică electronică la Radio Moldova. Începînd de la vârsta de 15 ani a publicat în presa scrisă peste o sută de articole şi eseuri. Colaborează la revistele *Sud-Est Cultural* şi *Contrafort*, unde susţine rubricile permanente „Bref” şi, respectiv, „Trenduri”. A compus muzică editată pe CD la studiouri internaţionale şi difuzată la posturi de radio FM din diverse ţări.

**Volume publicate:**

***Cartea viselor* – proză, Editura Arc, 2011.**

***Generaţia Matrix*** – eseuri, Editura Tipografiei Centrale, 2013.

***Cer albastru deasupra Arcadiei*** – romnan SF pentru adolescenţi, Editura Prut, 2014.

**Premiul Uniunii Scriitorilor din Moldova pentru Debut pe anul 2011, pentru volumul *Cartea viselor*.**

***Cartea viselor*** a intrat în **Topul 10 al celor mai citite cărţi** ale anului 2011, conform unui sondaj realizat de Biblioteca Naţională şi Camera Cărţii.

**Premiul Primăriei Chişinău pentru Tineret pe anul 2012.**
**Premiul Uniunii Editorilor din Republica Moldova pe anul 2015, pentru volumul *Cer albastru deasupra Arcadiei*.**

**Premiul Uniunii Scriitorilor din Republica Moldova** la secţiunea Carte pentru Copii şi Tineret pe anul 2014, pentru volumul ***Cer albastru deasupra Arcadiei***.

**Membru al Uniunii Scriitorilor din Moldova**

**Membru al Uniunii Scriitorilor din România**

**Membru PEN Club Moldova**

## CUPRINS

## Un renascentist postmodern: Marcel Gherman

Marcel Gherman este un autor insolit în peisajul literaturii române din Basarabia. Chiar alăturarea acestui nume „Basarabia” textelor şi preocupărilor sale intelectuale este improprie. Şi asta nu pentru că temele pe care le atacă se referă la fenomene ale artei şi gândirii contemporane comune oamenilor de pe întreaga planetă. Există un motiv mai izbitor, ce se relevă la lectura prezentei cărţi. Acest apelativ, „Basarabia”, ne trage spre trecut, spre o anumită zonă a frustrărilor şi neîmplinirilor istorice, pe când tendinţa tânărului nostru autor este transgresarea limitărilor teritoriale şi politice, accederea spre calitatea unui autentic „uomo universale”. Nu-i este străin „glasul rădăcinilor”, dimpotrivă, vibrează puternic la realităţile spaţiului nativ, dar demersul său, *trendul* pe care îl preferă îl proiectează pe alte coordonate, mai ambiţioase. Marcel Gherman este pur şi simplu diferit, e un „fiu” al epocii tehnologice în care trăim, al orizonturilor de mâine, acolo unde se plămădeşte – ne asigură el – o nouă identitate şi o nouă umanitate.

Între tinerii care au debutat în ultimii zece ani în literatura dintre Prut şi Nistru, Marcel Gherman face o figură aparte – are o perfectă cunoaştere a limbii române, şi pentru un scriitor originar din Basarabia acest fapt este un avantaj enorm care îl recomandă pentru scris; are o gândire profundă, un stil limpede, elaborat, îngrijit şi plastic, stăpâneşte diverse registre ale scriiturii; e un spirit cultivat, cu o capacitate de asimilare proprie unui profesionist ajuns la o vârstă a maturităţii creatoare.

Ca artist şi gânditor, aşa cum apare în prozele şi în eseurile sale, l-aş defini drept un *renascentist postmodern*. Poate părea o alăturare paradoxală de termeni, dar nu e deloc aşa în cazul lui Marcel Gherman, dacă ţinem cont de varietatea domeniilor cunoaşterii care îl atrag. E prozator, eseist, critic de film, orientalist, muzician (compune muzică electronică, fiind cunoscut în această calitate cu pseudonimul „Megatone” şi

având discuri editate în Norvegia, Japonia şi Statele Unite, difuzate la posturi de radio din diverse ţări), este teoretician al realităţii virtuale şi al High-Tech-ului transferat şi valorizat în artă.

Marcel Gherman a publicat la sfârşitul anului 2011 un volum de nuvele la Editura ARC, intitulat *Cartea viselor*, cu care a obţinut Premiul de Debut al Uniunii Scriitorilor din Moldova. Pasiunea sa pentru filozofie, mistere, explorări cosmogonice şi SF îi alimentează o proză înţesată de viziuni iniţiatice, de experienţe-limită prin care trece individul din lumea de azi, confruntat cu avalanşa informaţională, cu un Eu pierdut în „oglinda spartă” a reflecţiilor alternative. Căutările sale literare, aşa cum o mărturiseşte autorul nostru, se înscriu în curentul *cyberpunk* – manifestare a postmodernismului târziu – şi exprimă, la nivel psihologic şi estetic, un fel de tendinţă a artiştilor, în era digitală, de a compensa printr-o imaginaţie debordantă eşecul unei lumi deraiate în propria pastişă. Prozatorul Marcel Gherman nu doar visează, ci îşi analizează visele, pe ale sale şi pe ale lumii întregi. Ficţiuni întrepătrunse cu realitatea, viaţa pe dimensiuni paralele, sincronia planurilor existenţiale, „găuri de vierme” temporale, aşa cum apar ele în *Atlasul norilor*, celebrul roman al englezului David Mitchell şi în filmul pe care l-a inspirat – toate acestea îl pasionează, îi stimulează şi impregnează scrisul.

Rubrica *Trenduri* pe care Marcel Gherman a susţinut-o în revista *Contrafort* reprezintă o noutate absolută în Moldova, deoarece cultivă nuanţele şi specificul unui univers pe care mulţi dintre noi nici măcar nu îl observăm, îl ignorăm din prea multe prejudecăţi induse şi din autosuficienţă intelectuală. Aşa s-a născut volumul pe care îl prefaţez – *Generaţia Matrix* –, al doilea al autorului nostru. Textele cuprinse aici, aş putea spune, dau corp teoretic ficţiunilor din *Cartea viselor*. Marcel Gherman operează în eseurile sale cu o impresionantă cantitate de informaţii, cu care ştie să-şi „blindeze” demonstraţia – este dovada unor lecturi ample, bine asimilate şi, cum spuneam, a unei deschideri multidisciplinare, împărtăşite de prea puţini autori basarabeni. Marcel Gherman reflectă şi judecă realităţile

cu intransigenţa şi candoarea unui intelectual veritabil, mizând pe valori morale şi principii de conduită ce nu se modifică în funcţie de epoci şi de conjuncturi. Avantajele tehnologice de care ne bucurăm azi, ne avertizează tânărul eseist de la Chişinău, îşi au un revers malefic: ele accentuează reificarea şi dezumanizarea omului, aservirea conştiinţei sale faţă de noi centre de putere, cu atât mai greu de definit şi de combătut cu cât se prevalează de sloganurile democraţiei, egalităţii şi transparenţei. „Sindromul Matrix”, deruta ontologică subsumată acestei sintagme, ne subjugă tot mai mult existenţa…

Într-o generaţie ca a sa, a tinerilor de 30 de ani, lansată după eliberarea de comunism, în care dominantă pare să fie superficialitatea şi aproximaţia – atributele unei culturi precare, care lunecă de cele mai multe ori în vulgarisme şi pornografie –, concentrarea lui Marcel Gherman pe aspecte delicate, situate cumva în penumbra existenţei noastre, dincolo de un anume strat pe care trebuie să ai „antene” ca să-l percepi, este salutară şi demnă de urmărit. Iar capacitatea de a pune în relaţie diferite aspecte ale artelor şi ştiinţei, speculându-le un anume eclectism savuros şi fertil, îi conturează un profil inconfundabil în peisajul literar basarabean şi, aş spune, chiar şi în cel general românesc, unde, dacă e să formulez o comparaţie, şi-ar afla un confrate afin, ca tematică şi deschidere intelectuală: prozatorul Ion Manolescu.

Nu vreau să mai insist pe conţinutul acestei cărţi. O face autorul, mai pe larg şi mai „tehnic”, în *Argumentul* care urmează. Tot ce aş mai adăuga e că volumul său de eseuri, ca şi culegerea de proze scurte cu care a debutat, apreciată de critică şi de cunoscătorii de literatură, îl recomandă pe Marcel Gherman drept un nume cu un imens potenţial creator. Eu, personal, aştept de la el o mare operă de ficţiune, în care să-şi armonizeze dimensiunile talentului său proteic şi polivalent, oferindu-ne, deopotrivă, o inegalabilă satisfacţie estetică şi noi trepte pe un drum al cunoaşterii şi edificării, în cel mai pur stil (…aţi ghicit!) renascentist.

**Vitalie Ciobanu**

## Argument

Generaţia mea a fost marcată de schimbare. Am devenit martorii tranziţiei de la o copilărie petrecută în anii 80 în comunism, cu banalitatea şi monotonia sa aparentă, care ascundea mişcări telurice la nivel colectiv şi individual, spre un multrîvnit *altceva*, spre acea *lume nouă*. Atunci s-a produs ceva important, iar lecţia acelui timp nu trebuie uitată. Oamenii secolului XX au asistat la manifestările unor ambiţii necontrolate, care au creat monstruozităţi precum teoria eficienţei industriale aplicate societăţii, inventată de F. W. Taylor, iar căderea unui regim care se pretindea infailibil şi etern a demonstrat eşecul oricăror construcţii absolutiste.

Produsele mediatice provenite din Occident au înfăţişat simboluri ale lumii reale, dar şi ale unor lumi posibile. Abundenţa de lumină şi culoare de la capătul „tunelului" comunist a avut un impact covîrşitor asupra mea şi a colegilor mei de generaţie, influenţîndu-ne pînă şi visele. După un lung şi fascinant pelerinaj prin lumi virtuale, am încercat să dau un sens lecturilor, miilor de filme şi piese muzicale, sutelor de jocuri de computer „devorate" dintr-o respiraţie în toţi aceşti ani. Ideile acumulate pe parcursul acestor „călătorii" care fac parte din periplul vieţii, asociate unui efort introspectiv, m-au condus pînă la a susţine în revista *Contrafort* o rubrică. Cu acest prilej doresc să-mi exprim recunoştinţa d-lor Vitalie Ciobanu şi Vasile Gârneţ pentru că m-au încurajat, oferindu-mi şansa de a mă manifesta în spaţiul unei reviste de o înaltă ţinută. Cartea de faţă prezintă o serie de eseuri publicate în cadrul acestei rubrici.

În volumul de faţă am încercat să prezint cîteva dintre noile fenomene artistice ale începutului de secol 21, analizîndu-le în raport cu trecutul cultural. Sper ca textele incluse aici să prezinte interes atît pentru cititorii tineri, cît şi pentru cei în vîrstă, temele tinzînd să realizeze un echilibru între arta cultă şi cea „profană".

Este evident că ficţiunile în care abundă peisajul mediatic actual posedă o forţă enormă. Ne aflăm în continuare pe acelaşi Pămînt strîmt, dar imaginaţia noastră traversează limitele spaţiului şi timpului, şi aduce la lumină misterele trecutului şi viitorului. Se pare că nu mai e nimic care să ne poată surprinde. Posibil, cea mai importantă calitate a imaginaţiei constă în capacitatea sa de a evoca un anume adevăr care sfidează autoritatea răului şi a suferinţei, asemenea unui vis în interiorul unui alt vis care ne face să ne deşteptăm.

Comunicarea dintre culturi este probabil unul dintre fenomenele cu adevărat benefice ce se manifestă în lumea de azi. Fiecare tradiţie percepe celelalte culturi din perspectiva propriei individualităţi şi astfel se formează o reţea de interconexiuni, de reflecţii nesfîrşite, care tind să reconstituie acea unitate primordială care se presupune că ar fi existat la începutul istoriei umane. Acest efort de însumare conduce totodată spre recuperarea unei cunoaşteri profunde.

Există numeroase modele repetitive prezente în toate culturile de oriunde şi de oricînd. Bunăoară, am putea afla paralele între forma temporală a unei piese muzicale, modelul periplurilor în literatură, cel al călătoriilor iniţiatice în viaţa reală, şi ciclurile naturii.

Aflăm similarităţi între tehnicile de vizualizare aplicate în hinduism şi buddhism, şi principiile realităţii virtuale, sau între Timpul Viselor al aborigenilor australieni şi reţeaua Internet, o dimensiune paralelă în care spaţiul este anulat. Rolul magiei este preluat acum de tehnologie. Fenomenele artistice contemporane, de la muzica lui Xenakis şi Stockhausen pînă la concertele *rave*, de la mişcarea hippie şi rock-ul psihedelic pînă la muzica *ambient-experimental* şi *industrial* reiau modelele ritualurilor omului primitiv. Jazz-ul, dar şi muzica techno, au fost create de artişti afroamericani. Fondatorii literaturii fantasy, un folclor artificial, au apelat de fapt la miturile celtice şi scandinave. Atunci cînd a creat seria „Războiul Stelelor”, George Lucas nu a făcut decît să pună în valoare tradiţia culturală a lumii, la fel ca şi Frank Herbert, creatorul romanului „Dune”, înaintea sa.

Timp de milenii natura umană a rămas nealterată. Totuşi, chiar şi această condiţie riscă să fie supusă unor schimbări. Suprasolicitarea informaţională provoacă transformări majore, care pot conduce la o desăvîrşire intelectuală şi spirituală. Dar, în acelaşi timp, sîntem martorii unei degradări extreme, reprezentate prin tipajul barbarului dotat cu armă nucleară şi computere. Din această perspectivă, pe parcursul istoriei artiştii au avut un rol similar şamanilor din culturile tradiţionale, care restabileau o relaţie armonioasă cu forţele naturii în perioadele de dezechilibru social. Acelaşi rol a fost exercitat de Carol cel Mare după dezordinea perioadei merovingiene, de artizanii Renaşterii, precum şi de toţi reformatorii spirituali. Creaţiile artistice au misiunea să reamintească societăţii ce înseamnă să fii om. Eseurile incluse în acest volum sînt şi o încercare de a distinge un filon comun ce leagă diversele culturi, imprimîndu-le un sens.

Acestea ar fi reperele pe care se sprijină cartea de faţă. În cadrul ei, un spaţiu aparte este rezervat muzicii electronice, vechea mea pasiune. Sînt prezente cîteva texte pe această temă, pe care o abordez în calitatea mea de muzician cunoscut sub *alter-ego*-ul Megatone, autor al unor emisiuni la Radio Moldova şi al unor cronici în presă. Astfel, nu-mi rămîne decît să vă doresc o lectură plăcută, în speranţa că fenomenele artistice prezentate în această carte vor ajunge să fie cunoscute de un public mai numeros.

*Autorul*

# Partea I

# Noua realitate mediatică

## Filmul Cyberpunk şi mitul secolului 21

În anii ‘60-‘70, umanitatea era fascinată de explorarea spaţiului, contemplînd primii paşi ai omului pe Lună, şi urmărea experienţele psihedelice conduse de personalităţi ca Timothy Leary, Aldous Huxley sau Allen Ginsberg, care pătrundeau în profunzimile abisale ale spaţiului interior. Astăzi, în contextul proliferării Internetului, a computerelor şi a tehnologiilor avansate, într-o lume a ubicuităţii şi a simulacrului care sfidează realitatea, o temă de actualitate a devenit ciberspaţiul şi realitatea virtuală.

Aceste trei domenii – cel al spaţiului cosmic, cel al spaţiului interior al viselor şi transelor, şi cel al ciberspaţiului - sînt complementare. Ele vizează ceea ce diverse tradiţii culturale consideră a fi o calitate umană definitorie, capacitatea de a transgresa, de a explora limitele lumii, pentru a accede la o unitate universală în care individul se reunifică cu infinitul. Bunăoară, motivul transgresiunii este prezent în mitul indian al primului om Manu, care descrie un peşte ce călătoreşte dintr-un rîuleţ spre ocean, concomitent crescînd în dimensiuni. Aflăm aceeaşi idee şi în Geneză, unde omul este îndemnat să exploreze şi să populeze lumea.

Tehnologiile de realitate virtuală reactualizează preocupările disciplinelor spirituale din toate timpurile, încercînd să recupereze unitatea primordială a lumii, să găsească perla perfecţiunii în apele dispersiei. Aceste tehnologii presupun o interpretare nouă a concepţiilor despre Iluzie, în special a doctrinei indiene Mayavada. Personajele miturilor secolului 21 se lansează astfel în ciberspaţiu asemenea eroului din scriptura Zend Avesta a religiei antice Zoroastriste, pentru a reconfirma printr-o experienţă mistică directă adevărul tradiţiilor ancestrale.

Curentul cyberpunk al genului science-fiction, care abordează tema ciberspaţiului şi a interacţiunii om-maşină, este reprezentat de filme de mare succes, ca „Matrix”, „Nirvana”, „Existenz” sau „Blade Runner”.

Cuvîntul cyberpunk a fost introdus în limbajul comun odată cu lansarea, în 1984, a romanului science-fiction „Neuromancer” al lui William Gibson. „Neuromancer” a prezentat pentru prima dată concepţia de *matrix*, cea a unei reţele computerizate la scară planetară, care a anticipat apariţia Internetului. În acest roman, William Gibson a imaginat un ciberspaţiu mai real decît realitatea. „Neuromancer” abundă în descrieri pitoreşti ale realităţii virtuale, avînd în centrul acţiunii un hacker implicat într-un conflict violent dintre două inteligenţe artificiale. Gibson a reuşit performanţa din „Neuromancer”, inspirîndu-se din numeroase eseuri ştiinţifice din perioada respectivă. Creaţia sa a cunoscut două ecranizări, care au avut la origine povestiri din culegerea „Burning Chrome”. În filmul „Johnny Mnemonic”(1995), Keanu Reeves joacă rolul unui curier care poartă în memoria sa o bază de date capabilă să salveze întreaga lume. Din cauza unei regii neinspirate, în „Johnny Mnemonic”, ideile originale ale lui Gibson au fost în mare măsură alterate. Un film mult mai reuşit este însă „New Rose Hotel” (1998), în regia lui Abel Ferrara, ai cărui protagonişti sînt doi mercenari ce acţionează pe frontul invizibil al războaielor dintre corporaţii.

Concepţia de realitate virtuală hiperrealistă a fost prefigurată în filmul „Brainstorm” (1983), în care un sistem capabil să imprime şi să reproducă simţurile omeneşti, branşîndu-se direct la semnalele cerebrale, este utilizat în scopuri malefice. Regizorul James Cameron a reluat subiectul din „Brainstorm” în thriller-ul science-fiction „Strange Days”(1995). Primele reprezentări ale ciberspaţiului în cinematografie nu au fost întotdeauna reuşite. De exemplu, ideile din „Tron” (1982), primul film cu grafică de computer tridimensională color, ne-ar părea astăzi naive şi ridicole. În schimb, pelicula „Blade Runner”(1982), în regia lui Ridley Scott, rămîne una dintre cele mai spectaculoase creaţii science-fiction. „Blade Runner” este o

adaptare după romanul lui Philip K. Dick, pe care mulţi îl consideră cel mai talentat autor al genului. În acest film apare o nouă generaţie de androizi replicanţi, cărora li se implantează memorii artificiale şi care, deseori, nici nu bănuiesc că ar fi maşini. Un grup de androizi rebeli se întoarce pe Pămînt pentru a se răfui cu membrii corporaţiei care i-a creat. „Blade Runner” abordează o serie de probleme ontologice, încercînd să redefinească natura umană în situaţii în care distincţia dintre om şi maşină devine ambiguă.

Filmele „Terminator” şi „Robocop” reprezintă estetica industrială a anilor 80, dezvoltînd tema relaţiei om-maşină. În „Terminator” (1984), umanitatea se află în război cu o reţea computerizată, iar în „Robocop” (1986), personajul central devine involuntar un cyborg.

În „The Lawnmower Man” (1992), tehnologii de realitate virtuală în asociere cu droguri transformă un om obişnuit într-un adevărat zeu, un „Cyber-Christ”, ale cărui sacrificiu şi metamorfoză finale simbolizează constituirea reţelei Internet.

Filmul „Nirvana” (1997) are ca protagonist un creator de jocuri de computer care află că munca sa este utilizată de corporaţii pentru a spăla minţile oamenilor. El îşi asumă un risc mortal, lansîndu-se în cel mai important zbor ciberspaţial al vieţii sale. Acest personaj plonjează în mainframe-ul corporaţiei Okasama Star, la care este angajat, şi înfruntă sisteme defensive diabolice, doar pentru ca să şteargă din memorie noua sa creaţie şi să atingă astfel, printr-o acţiune extremă şi ireversibilă, o Eliberare finală, o formă de Nirvana. Acest film este populat de nenumărate personaje bizare, dintre care reţinem un misterios Swami indian convertit la tehnologie. Pelicula „Nirvana” a fost realizată de regizorul italian Gabriele Salvatores, cunoscut pentru o carieră fulminantă în lumea teatrului.

În filmul „Existenz” (1999) al regizorului canadian David Cronenberg, lumea digitală capătă o consistenţă aproape materială. Entităţile virtuale par a fi formate din carne vie, amintind de personajele din literatura suprarealistă a lui William Burroughs, sau de texturile unor tablouri din Renaştere. Orice

distincţie dintre realitate şi ciberspaţiu este anulată. Un joc de computer defect contaminează asemenea unui virus lumea reală. Deciziile din spaţiul virtual au consecinţe la fel de grave ca şi cele din realitate.

Iar filmul „Matrix” (1999), continuat prin „Matrix Reloaded” (mai 2003) şi „Matrix Revolutions” (noiembrie 2003), constituie cu siguranţă cea mai importantă creaţie cyberpunk realizată vreodată. Autorii săi, fraţii Andy şi Larry Wachowski, au demonstrat o erudiţie excepţională, integrînd în „Matrix” un volum monumental de resurse filosofice, mitologice, istorice, politice, ştiinţifice şi chiar religioase, de la filosofia indiană Advaita Vedanta la antiutopiile Orwelliene, de la motivul rezistenţei underground la mitul lui Superman şi cel al căpitanului Nemo, de la oracolele delfice la apocalipsa scandinavă. Unul dintre realizatori a afirmat că „...spectatorul filmului „Matrix” poate ieşi din cinematograf cu două chei de interpretare, sau cu 40 de idei, sau poate descifra toate cele 400 de mesaje”. Un adevărat „total recall”! Fraţii Wachowski au declarat ca sursă de inspiraţie primară cartea filosofului francez Jean Baudrillard *Simulări şi simulacre*. Într-o scenă, personajul Neo îşi ascunde discurile în această carte, asemenea cowboy-ilor care-şi păstrau revolverul în Biblie.

Filme cyberpunk ca „Nirvana”, „Existenz” sau „Matrix” ne oferă proiecţii ale evoluţiei tehnologiilor computerizate. Dominaţia unei reţele globale de tip Internet nu este unica alternativă. De exemplu, în Japonia, Internetul nu e foarte popular. Japonezii consideră că telefoanele mobile de ultimă generaţie permit o comunicare mult mai directă şi mai umanizată.

Însă cea mai fantezistă perspectivă asupra viitorului este imaginată în jocul de computer „Deus Ex. Invisible War”, al cărui personaj schimbă prin forţe proprii istoria întregii lumi. Într-unul din finalurile alternative, individualităţile tuturor oamenilor de pe planetă fuzionează într-o entitate unică asemănătoare reţelei Internet, realizînd astfel o utopie în care toate problemele şi conflictele lumii sînt anulate.

Oricît de incerte ne-ar părea perspectivele de astăzi, sîntem totuşi convinşi că perioada care urmează ne poate rezerva şi numeroase surprize şi prilejuri de bucurie. Keep hope alive!

## Ofensiva Neo-Gothic-ului: spre un nou Frankenstein

În secolul 21, tehnologiile cibernetice şi bioingineria anunţă proiecte ambiţioase capabile să transforme lumea. Dar, dincolo de aparenţe, peste milenii natura umană rămîne neschimbată, subconştientul său ascunzînd aceeaşi frică instinctivă de întuneric. Într-un misterios pasaj din „Hamlet”, Shakespeare a intuit în mod surprinzător esenţa călătoriilor spaţiale: „*I could be bounded in a nutshell, And count myself king of infinite space, If not that I have bad dreams*”(*„Aş putea să mă închid într-o coajă de nucă, Şi să mă cred rege al spaţiului infinit, Dacă n-aş avea vise urîte”)*. Acele *bad dreams* shakespeariene, acele *vise urîte* vor bîntui întotdeauna umanitatea.

Asemenea protagonistului romanului „Frankenstein”, omul modern „se joacă de-a Dumnezeu”, doreşte să pătrundă legile naturii, să afle originea vieţii, să-şi regăsească Creatorul şi chiar să devină el însuşi un creator. Însă prin inevitabila eroare umană ajunge să fie doar un „profet miop”, asemenea leaderului corporaţiei Tyrell din filmul „Blade Runner”. Oare cum ar putea golemul din poemul lui Borges să-şi privească stăpînul care l-a creat şi cum ar apărea acest om în faţa lui Dumnezeu?

În lucrările sale de anticipaţie, scriitorul Philip K. Dick a prevăzut că progresul ştiinţific ar putea aduce şi altceva decît utopiile concepute de colegii săi de breaslă şi a asociat viitorul unor scenarii teribile de inspiraţie orwelliană. Şi este evident că romanele lui Philip K. Dick au rezistat la încercarea timpului într-o mai mare măsură decît cele ale unui Asimov sau unui Heinlein.

Deloc întîmplător, asistăm astăzi la o revigorare în forţă a esteticii gotice, curent artistic care s-a manifestat pe parcursul istoriei în diverse ipostaze. Termenul de „gotic” a fost preluat de la numele triburilor de goţi care au distrus Imperiul Roman şi este folosit pentru a desemna o „artă barbară, sălbatică”. Începînd cu secolul al XII-lea a devenit un stil arhitectonic, ale cărui principii inovatoare se distanţau de tradiţia arhitecturii greceşti şi romane. Rodin avea să lanseze ideea că

Michelangelo ar fi fost, de fapt, ultimul şi cel mai mare artist gotic, reprezentînd efortul perpetuu al omului de a se elibera din sclavia materiei. Peste alte veacuri a apărut genul literar al romanului gotic, cel al poveştilor cu fantome care au ca decor castele în stil gotic. Prima lucrare atestată ce ţine de acest curent literar este „The Castle of Otranto" (1764) de Horace Walpole. Cea mai cunoscută creaţie gotică a devenit însă celebra operă a lui Mary Shelley. Iar pe la începutul anilor 80 ai secolului al XX-lea s-a format curentul neo-gothic, o contracultură a tinerilor asociată mişcării punk care astăzi a atins o răspîndire largă. Mai tîrziu, odată cu avansarea erei digitale, curentul neo-gothic s-a intersectat cu mişcarea cyberpunk. De exemplu, William Gibson descrie în romanul său „Count Zero" din Trilogia Sprawl aşa-numiţii *goth kids*. Estetica neo-gothică a condus de asemenea la apariţia unui stil de vestimentaţie specific, care se inspiră din moda victoriană şi are ca atribut distinctiv culoarea neagră. Această modă de a se îmbrăca în negru a devenit o ţinută urbană comună şi chiar a influenţat aspectul costumelor din filmul „Matrix" sau din serialul „Nikita". Este stilul omului de acţiune, care se asociază involuntar cu imaginea unui *runner,* a unui mercenar urban, a unui agent. Ţinuta neo-gothic este o expresie fidelă a stării de spirit a posesorului, imprimîndu-i o alură oarecum sinistră, *dark,* un aer de vrăjitor sau vrăjitoare. Adepţii mişcării neo-gothice au adoptat muzica *industrial*, reprezentată de grupuri ca Front Line Assembly, Front 242 sau Nine Inch Nails şi genul *dark ambient*, pe care l-am putea exemplifica prin creaţia artistului american Lustmord, a germanilor Maeror Tri şi Ah-Cama Sotz, sau a finlandezului Jaaportit. E de menţionat şi aşa-numitul *gothic rock*, care integrează elemente folk celtice, exponenţiale fiind grupurile Paradise Lost şi Lake Of Tears.

Curentul neo-gothic a avut însă un impact semnificativ asupra cinematografiei. Filmul „Blade Runner", considerat ultima mare creaţie science-fiction, înfăţişează imaginile halucinante ale unei metropole în care s-a înstăpînit o noapte fără sfîrşit. Dezolarea şi frustrarea unui viitor dominat de tehnologie se manifestă printr-o babilonie de culturi. Personajul

Roy Batty este un android care se întoarce pe Pămîntul devenit paradis interzis pentru a-şi întîlni creatorul, anunţîndu-şi apariţia printr-un citat deformat din poemul „America” al lui William Blake: *„Fiery the angels fell, deep thunder rolled around their shores, burning with the fires of Ork.”(„Îngerii în flăcări au căzut, tunetul răsună peste ţărmurile lor, arzînde în focul lui Ork).”* Dramatica întoarcere a fiului rătăcitor, conversaţia dintre Roy Batty şi Dr. Tyrell, dintre creaţie şi creator, în care androidul cere să i se prelungească viaţa, degenerează într-o scenă de oroare care aminteşte de monstrul din „Frankenstein” distrugîndu-şi creatorul, atunci cînd maestrul în biomecanică îşi demonstrează imposibilitatea de a-l salva. Mai tîrziu, îndurerat de pierderea iubitei sale ucise de vînătorul de recompense Deckard, Roy Batty suportă o metamorfoză similară celei a creaturii din romanul lui Mary Shelley. Misterul naturii umane, îngerul şi demonul, Abel şi Cain, dualitatea coexistentă într-un singur suflet se concentrează în imaginea lui Roy Batty, care asemenea unei fiinţe supranaturale, a unui supraom, îl ridică pe Deckard de pe marginea prăpastiei, cînd era gata să cadă de pe vîrful unui zgîrie-nori, simbol al forţei transcendente a omului. În ultimele clipe ale existenţei sale Batty dezvăluie valoarea vieţii: *„...all those moments will be lost in time, like tears in the rain.” („...toate acele momente se vor pierde în timp, ca lacrimile în ploaie”.)* Este cea mai importantă replică rostită de actorul olandez Rutger Hauer, care a declarat printre altele într-un interviu că „...filmul „Blade Runner” a schimbat modul de a gîndi al lumii”.

Excavînd cele mai arhaice straturi ale memoriei ancestrale, mişcarea neo-gothică a readus în actualitate şi mitul vampirilor. Adaptările moderne ale poveştii contelui Dracula se bucură de mare succes, exemplare fiind filme ca „Underworld” sau „Blade”, în care tehnologiile avansate substituie magia. Supereroul din „Blade”, interpretat cu o forţă bestială de Wesley Snipes, e în război cu vampirii pe care-i masacrează în stînga şi-n dreapta pe fundalul unei muzici techno, apelînd la arme de foc, la săbii cu tăiş de titan şi la talentele sale în artele marţiale, pentru a preîntîmpina resuscitarea zeului vampirilor La Magra.

La fel ca şi personajul Batman, un cavaler al întunericului înarmat cu mijloace *hi-tech.* Curentul neo-gothic a pătruns masiv şi în industria jocurilor de computer. Acţiunea din „Resident Evil 1” de exemplu se desfăşoară într-un conac în stil gotic care camuflează un laborator de fabricare a armelor biologice.

În filmul de animaţie „Magnetic Rose”, în regia lui Katsuhiro Otomo, echipajul unei nave spaţiale recepţionează un mesaj de urgenţă transmis de fantoma unei cîntăreţe de operă. Personajul central, un astronaut, regăseşte în adîncul spaţiului durerea propriei tragedii lăsate pe Pămînt şi această experienţă intensă îl conduce spre o stare purificatoare de *catharsis*. Acţiunea unei alte pelicule de animaţie, „Vampire Hunter D” se desfăşoară peste 10.000 de ani după un război nuclear, într-o lume în care vampirii şi oamenii îşi contestă reciproc dreptul la existenţă. Acest film are ca subiect o dragoste imposibilă dintre un vampir şi o femeie care se lansează într-un periplu spre enigmaticul Oraş al Nopţii. În momentul decolării navei spaţiale cu cei doi la bord, un alt personaj află sensul întregii sale existenţe.

Regizorul Yoshiaki Kawajiri a prefigurat motivul din „Vampire Hunter D” în ultimul episod din serialul „Cyber City Oedo 808”, în care eroul Benten răpune un savant vampir pe o staţie orbitală. O victimă a acestui monstru îi cere lui Benten să o reintroducă în stază criogenică şi să-i arunce capsula în spaţiu, lansînd-o într-un vis nesfîrşit. Replicile finale amintesc de poezia „La steaua” a lui Mihai Eminescu. Totul, chiar şi lumina stelelor ajunge odată şi odată la o destinaţie. Creaţiile artistice de inspiraţie gotică reiau astfel problema vieţii şi a nemuririi care a obsedat şi va obseda mereu umanitatea.

## Egotrip: Între Hitchcock şi Verhoeven

Un fenomen artistic în vogă este astăzi aşa-numitul *egotrip,* o formă de naraţiune conceptuală care valorifică noile principii şi resurse ale literaturii, cinematografiei şi creaţiilor multimedia interactive, făcînd să se estompeze frontiera dintre ficţiune şi realitate. Egotrip-ul reprezintă de fapt un fel de poveste poliţistă suprarealistă. Personajele sale tind să-şi afle o identitate finală, transgresînd limitele unei realităţi fluide şi vaste asemenea reflecţiilor unor oglinzi paralele. Acest tip de naraţiune, originea căreia o aflăm în filmele lui Alfred Hitchcock, dezvoltă la extrem relaţia de identificare dintre public şi personaje şi-l face pe spectator să-şi pună la îndoială veridicitatea propriului eu şi a lumii în care se află.

Un subiect tipic de egotrip este cel în care protagonistul suferă iniţial de o amnezie. Odată cu derularea acţiunii acesta parcurge începînd de la zero toate etapele procesului de cunoaştere a lumii prin care trece orice individ de la naştere pînă la maturitate, traseul de la o ignoranţă totală pînă la o supracunoaştere. De fapt, toţi eroii de ficţiune nu sînt decît nişte amneziaci fără de trecut şi fără de viitor, care prind viaţă doar în intervalul în care se consumă naraţiunea. Orice personaj este un Everyman, un John Doe, un Armitage din „Neuromancer” în al cărui creier cibernetic un „Maestru Păpuşar” încarcă instantaneu orice identitate.

Egotrip-ul presupune un studiu subtil al naturii umane, abordînd teme care sînt de maximă importanţă, precum pariul dintre determinism şi liberul arbitru şi gradul în care memoria şi trecutul determină identitatea. Acest tip de ficţiune exprimă încrederea în capacitatea constantă a omului de a se schimba, văzînd în ea o garanţie a libertăţii sale, şi dominaţia forţei individuale în condiţii extreme. Pe alt palier, egotrip-ul încurajează publicul să mediteze asupra mijloacelor obiective de cunoaştere a adevărului şi asupra dependenţei realităţii de perspectivele sale de percepţie.

Egotrip-urile clasice ale lui Alfred Hitchcock funcţionează asemenea acelei *„Curse de şoareci”* pe care prinţul Hamlet i-o înfăţişează regelui uzurpator. Prin situaţii psihologice paradoxale, filmele lui Hitchcock reuşesc să-i scoată pe spectatori din starea lor de comoditate şi suficienţă şi să aducă astfel la lumină sinele lor adevărat. Bunăoară, în „North By North-West”, un om obişnuit este atras într-o serie de evenimente ciudate care-i sfidează înţelegerea, în acest caz, o intrigă cu spioni. Acest om îşi capătă ceea ce în engleză se numeşte *the ride of his life*. În „Vertigo”, un alt personaj este afectat în urma unui accident de răul de înălţime. Întregul periplu prin care trece se constituie ca un remediu şi îl lasă într-un final să se trezească uluit pe marginea prăpastiei. „Birds”(„Păsările”) relevă o tranziţie progresivă de la o lume ordinară spre una extraordinară, percepută din perspectiva unor relaţii umane concrete, prefigurînd modelul filmelor-catastrofă cu zombi.

Fiind un maestru al imprevizibilului, Hitchcock a acces la metoda sa prin simpla orientare într-o direcţie contrară clişeelor dictate de studiouri. El avea să descrie tensiunea dramatică ce străbate peliculele sale, experienţa de *catharsis* trăită de public ca pe o „*satisfacţie a unei suferinţe temporare*”.

Filmele lui Hitchcock au influenţat într-o măsură considerabilă cinematografia hollywoodiană contemporană. De exemplu, cunoscutul regizor Paul Verhoeven care s-a declarat un fan al lui Hitchcock a preluat motive din „Vertigo” în „Basic Instinct”. În acest caz, putem vorbi şi despre afinităţile care îi leagă pe cei doi regizori. O calitate distinctivă a creaţiilor lui Verhoeven, definitorie şi pentru filmele lui Alfred Hitchcock, este jocul actoricesc extrem de viu şi de firesc, care se înscrie perfect în tendinţa spre realism cultivată de „fabrica de vise” hollywoodiană.

Am putea menţiona şi alte mostre de egotrip-uri cinematografice, ca „The Game” (cu Michael Douglas) şi „Fight Club”, în care regizorul David Fincher a inclus nişte personaje inteligente şi nonconformiste, asemenea protagonistului peliculei lui Alex Proyas „Dark City”, care se regăseşte într-o

lume străină ce sfidează legile spaţiului şi timpului. Filmul „Lost Highway” al lui David Lynch prezintă metempsihoza fără sfîrşit a unui personaj care încearcă fără succes să scape de karma sa. În „Heart Of Angel”, o intrigă ocultă, Mickey Rourke joacă rolul unui detectiv care îşi cercetează fără să ştie propriile crime.

Într-un film clasic cu spioni, „Dosarul Ipcress”, personajul lui Michael Caine, după ce trece printr-o experienţă care-l solicită pînă la ultima limită, nu vrea să accepte că totul a fost doar o înscenare cu un sfîrşit predeterminat. Iar pelicula „Cypher”, în regia lui Vincenzo Natali, valorifică dimensiunea psihologică a aceleiaşi teme printr-o viziune modernă, într-o poveste cu spioni industriali sub acoperire care au personalităţi multiple.

Jocurile de computer au devenit un mediu care oferă posibilităţi nelimitate pentru dezvoltarea naraţiunii. „Indigo Prophecy”, o superproducţie a studioului Atari cu o muzică semnată de Angelo Badalamenti, prezintă o intrigă poliţistă cu elemente oculte. „Indigo Prophecy” are un scenariu non-liniar în care acţiunea este urmărită concomitent din perspectiva criminalului şi din cea a doi poliţişti. Iar acţiunea din „Dreamfall: The Longest Journey”, produs al companiei norvegiene Funcom, se desfăşoară în două lumi paralele, o civilizaţie tehnologică şi un tărîm al magiei, care pot fi accesate în vis.

Personajul din egotrip-ul „Silent Hill” rătăceşte printr-un oraş-fantomă situat la frontiera dintre viaţă şi moarte, după ce s-a intoxicat cu un drog halucinogen numit White Claudia. Şi în sfîrşit, adaptarea interactivă a romanului „Ubik” al lui Philip K. Dick devine o cursă printr-o lume în continuă transformare, exploatînd la extrem elementul imprevizibil, definitoriu pentru creaţia acestui autor.

Tehnologiile cele mai noi oferă alte perspective pentru acest gen de ficţiune. Romanul „Chronicles Of The Dead”, semnat de Chris Moore şi difuzat pe Internet prin intermediul site-ului *myspace.com*, descrie periplul unui *alter-ego* al autorului prin misteriosul oraş Xapador City, în care acesta pătrunde în vise. În ultima scenă a romanului, protagonistul se pomeneşte pe o corabie cu pînze în mijlocul unei mări de cerneală, navigînd fără hartă şi fără busolă prin lumea imensă a  imaginaţiei.

## Ficţiune şi realitate

Există întotdeauna ceva defectuos într-o ficţiune care pretinde la statutul de realitate absolută. Creaţiile artistice care aparţin esteticii realismului social ne oferă inevitabil o viziune restrictivă asupra lumii, pentru că realitatea însăşi integrează un element de fluiditate. Ideile de „normalitate” şi de viaţă „obişnuită”, promovate cu persuasiune de adepţii realismului materialist prin intermediul mass-media mainstream şi a sistemului de educaţie tradiţional, şi vehiculate intens atît în cultura pop cît şi în cea de establishment, sînt constituite, de fapt, din convenţii, clişee, preconcepţii şi *gimmick*-uri. Ele obstrucţionează perceperea directă a complexităţii şi diversităţii lumii reale.

Există o diferenţă radicală între realismul filmelor produse de „fabrica de vise” hollywoodiană şi cel al *sitcom*-urilor şi *reality show*-urilor. Cinematografia americană a fost subordonată integral principiului imersiunii totale a publicului în lumea ficţională şi identificării dintre spectator şi personaj. În acest scop, cineaştii americani au aplicat ideile şcolii stanislavskiene a „trăirii” asupra tuturor aspectelor procesului de creaţie, de la jocul actoricesc pînă la operatorie şi montaj. Totuşi, filmele hollywoodiene ne propun un realism transfigurat, ai cărui protagonişti sînt plini de forţă, fiind capabili să influenţeze în mod decisiv evoluţia acţiunii conform propriilor lor intenţii. Tema libertăţii, a viitorului şi destinului nedeterminat, a fost cea care a făcut ca filmele americane să ajungă a fi apreciate în întreaga lume. Cele mai populare creaţii ale cinematografiei hollywoodiene, de la „Vrăjitorul din Oz” la „Star Wars”, „Terminator” şi „Matrix” şi de la filmele lui Coppola şi Scorsese la cele ale lui David Lynch, Paul Verhoeven sau David Fincher, au ca nucleu principiile autodeterminării şi ale forţei individuale. Acestea oferă spectatorului inspiraţia şi energia pentru a-şi realiza prin efort propriu scopul vieţii.

Filmele americane abordează frecvent o linie de subiect anti-sistem, avînd în centrul acţiunii eroi care reuşesc să

transgreseze prin fapte curajoase condiţiile unor medii ostile. Această temă este ilustrată de personajul Michael Corleone, un tînăr care îşi asumă responsabilitatea pentru soarta familiei sale. Dar şi de Luke Skywalker, care luptă contra unui Imperiu al Răului şi contra forţelor obscure care subminează propria identitate, descoperind trecutul tenebros al tatălui său. În final, Luke se maturizează, îşi învinge duşmanul antagonist şi devine un continuator demn al cauzei tatălui, un Cavaler Jedi. Un alt exemplu este personajul astronautului din „2001. A Space Odyssey”, care distruge un computer ucigaş în cel mai important moment al istoriei omenirii. Acelaşi principiu este aplicat şi în cazul misteriosului film „Eraserhead” în regia lui David Lynch, al cărui protagonist învinge în mod simbolic „maşinistul” odios ce dirija funcţionarea lumii sale şi ajunge astfel în Paradis.

Filmele de acţiune, de la primele apariţii ale lui Charles Bronson şi Clint Eastwood, trecînd prin „epopeile” lui Schwarzenegger şi Stallone, pînă la peliculele cu Steven Seagal, Wesley Snipes, Mark Dacascos sau Brandon Lee, au introdus concepţia de *„one man army”,* cea a unor eroi care înfruntă *solo* hoarde de duşmani, lansînd o provocare întregii lumi. Victoria lor simbolizează libertatea deplină a spiritului uman. Anume aceste filme, şi nu „Lassie” sau „Young and Restless”, reprezintă ceea ce, în diverse accepţii, este numit „modul de viaţă american”. Chiar dacă autodeterminarea ar fi doar o iluzie, ele ne îndeamnă să o realizăm. Astfel de filme ne amintesc de puterea de a acţiona prezentă în fiecare dintre noi.

La antipodul creaţiilor care valorifică resursele imaginaţiei se situează produsele culturale materialiste, în special cele ce ţin de curentul realismului social, ce cultivă o atitudine de resemnare în faţa problemelor existenţei, pe care, în accepţia autorilor genului, nu le vom depăşi niciodată. Literatura şi dramaturgia de acest tip exprimă deseori cu un înalt grad de aproximare fenomenele sociale reale prin care îşi justifică autenticitatea. În multe cazuri, acestea reprezintă doar subterfugiile unor occidentali pentru a-şi disimula ipocrizia, dispreţul faţă de alteritate şi rasismul printr-o atitudine de

„political correctness” sau printr-o falsă expresie de simpatie şi compasiune faţă de etniile şi categoriile sociale „inferioare”.

Iar spectacolul mediatic pe care ni-l oferă telenovelele, comicii de trei parale şi evangheliştii TV care declară că „...democraţia nu e o formă statală susţinută de Dumnezeu”, induce prin repetiţie un reflex condiţionat, descifrat prin pasivitate şi obedienţă totală. Memorabilă este următoarea replică a unui comic TV: „Eşti liber să faci ce-ţi vom spune, ce vrem noi!”.

Distanţîndu-se de manifestările „culturii de masă”, arta autentică nu a impus niciodată în mod tiranic formule de interpretare a ideilor sale. Ea nu oferă răspunsuri la pachet, ci, mai degrabă, încurajează publicul să-şi pună întrebări la care el însuşi urmează să găsească răspunsuri. Arta veritabilă nu dictează imaginea unei realităţi şi a unor identităţi imuabile, ci ne acordă libertatea să decidem singuri ce e bine pentru noi şi care e locul nostru în lume.

Orice creaţie artistică rămîne întotdeauna doar o imagine a lumii, şi nu realitatea însăşi. Ficţiunea nu trebuie neapărat să imite regulile şi limitele lumii reale, într-o creaţie imaginară totul poate fi posibil, important e doar ca în această ficţiune să existe un nucleu de adevăr valabil pentru lumea spectatorului. Trebuie să admitem existenţa unui decalaj dintre percepţiile subiective ale indivizilor şi realitatea obiectivă, pe care, chiar dacă am avea prilejul să o cunoaştem, sub forma unei revelaţii finale sau a unui adevăr ultim, am putea să nu dorim să o acceptăm.

După experienţa noastră de realism socialist, care manifestă numeroase similitudini cu principiile realismului social, sînt convins că materialismul e o formă de sclavie, o disciplină acceptată benevol care-l împiedică pe om să-şi „ia zborul”, să fie liber, să facă ce vrea. Din timpurile Greciei Antice şi ale Republicii Romane, principiul autodeterminării şi al democraţiei s-a identificat cu binele suprem. John Stuart Mill, celebrul teoretician al liberalismului din secolul XIX, afirma că marele scop al societăţii nu constă în a limita libertăţile individuale, ci în a le fortifica şi a reduce posibilitatea unor indivizi de a determina vieţile altora. În schimb, anumiţi scriitori realişti, de

exemplu unii reprezentanţi ai establishment-ului literar new-yorkez, fac apologia totalitarismului. Anunţă eşecul democraţiei şi argumentează necesitatea dictaturii. Pe parcursul întregii vieţi, oamenii din toată lumea sînt „ţinuţi în zgardă”, sînt învăţaţi că „prea multă libertate strică”, că nu poţi face niciodată ce vrei. Că trebuie să consideri drept o datorie sacră să te supui necondiţionat voinţei altora. Acceptarea unei astfel de atitudini perpetuează principiul de funcţionare al civilizaţiei umane, în care prosperitatea unora se bazează pe non-prosperitatea celorlalţi.

Arta ficţiunii poate oculta adevărul. Dar mai este, de asemenea, capabilă să „...discrediteze realitatea”, conform definiţiei lui Salvador Dali, să developeze caracterul ei convenţional, oferindu-ne puterea şi încrederea pentru a transcende aparenţele şi a afla sensul vieţii.

## Imago Mundi Nova: arta multimedia azi

Dacă era industrială a produs cinematografia, atunci era de prevăzut ca şi în cea tehnologică să apară cîteva forme de artă noi. Nu putem face abstracţie de modul în care tehnologiile influenţează procesul de creaţie artistică sub toate aspectele. Instalaţiile multimedia interactive, conectate la Internet, integrînd elemente de realitate virtuală, artă video, muzică conceptuală, robotică şi *performance*, au condus spre noi orizonturi de expresie artistică, provocînd mutaţii sistemice în paradigma culturală a lumii. Ne întrebăm astfel dacă asistăm la o deconstrucţie a modelelor tradiţionale, sau la abolirea lor. Dacă scopul artei constă în a-l influenţa pe om şi a schimba lumea, atunci impactul noilor realităţi mediatice s-ar putea traduce printr-o întoarcere la origini. Se dezvoltă o relaţie sincretică între discipline, frontierele se dizolvă şi intuim o acumulare a trecutului cultural.

Unii au descris televiziunea ca pe o armă ce distruge orice distincţie dintre realitate şi ficţiune şi prezintă proiecţiile unui tub catodic drept un adevăr absolut. Noile tehnologii au condus la un şi mai mare grad de convergenţă dintre lumea imaginaţiei şi a visului şi realitatea cotidiană. Pe la mijlocul anilor `90, a apărut cinematografia interactivă. Spectatorul unui film interactiv are posibilitatea să opteze, în momente-cheie, prin acţionarea unor comenzi, între diverse acţiuni ale personajelor, în dependenţă de care sînt prezentate secvenţe filmate ce descriu evoluţia scenariului în direcţii alternative. Scenariul non-liniar a devenit un element indispensabil al jocurilor de computer, criteriul de calitate al cărora este considerat a fi gradul de libertate de acţiune în cadrul lumii virtuale şi al scenariului predeterminat. Astăzi, jocurile multiplayer online, în special acele Massive Multiplayer Online Role Playing Games, s-au transformat în universuri ample populate de oameni şi entităţi virtuale, care îşi recreează lumea după modelul vieţii. Un pas şi mai avansat îl reprezintă căştile de realitate virtuală

conectate la Internet. Asistăm la o adevărată „migraţie spre marea de electroni”.

Internet-ul a devenit un paradis informaţional în care, practic, orice informaţie poate fi găsită. Este o schimbare radicală faţă de principiile autoritare ale sistemului de propagandă în masă din secolul 20, care oferea cunoaşterea în mod unilateral şi necondiţionat: „Realitatea e aceasta. Fii astfel!”. Sîntem pe cale de a cădea în extrema opusă, cînd fiecare vede ce vrea să vadă şi crede ce vrea să creadă.

Realitatea şi ficţiunea se modelează reciproc. Lumea noastră se transfigurează sub acţiunea reflecţiei sale virtuale. În filmul „Existenz” (1999), regizorul canadian David Cronenberg imaginează un joc de computer defectuos care provoacă un război între adepţii realismului şi cei ai antirealismului. Deseori, distincţia dintre cele două tabere pare foarte ambiguă. „Totul e realitate virtuală!”, afirmă Cronenberg în cadrul unui interviu. De altfel, şi Mircea Cărtărescu a fost pasionat de jocuri de computer, experienţă care pare să-l fi inspirat la crearea realismului oniric din romanul său „Orbitor”.

Şi arta video, iniţiată de Nam June Paik în anii 60, a devenit o expresie a senzaţiei de viteză şi a suprasolicitării senzoriale specifice erei digitale. Se mai poate spune că tehnologia a redefinit muzica şi modul de a o asculta. Dacă estetica trecutului a fost marcată de dominaţia melodiei şi a „muzicii vii”, atunci pentru prezent este valabilă sintagma lui Iannis Xenakis: „În muzică nu există frumos şi urît”. Materialul artistic nu este neapărat sintetic. De exemplu, un domeniu al muzicii electronice, numit *field recordings*, utilizează sunete acustice atmosferice (apă de rîu, sunete de insecte, valurile mării), imprimate şi transformate prin mijloace muzicale electronice. Această simbioză dintre materie şi digital poate fi observată şi în artele plastice, unde artiştii realizează picturi tradiţionale, pe care le digitalizează şi le supun unor metamorfoze computerizate.

Uneori, nu e nevoie de o imersiune senzorială totală în mediul virtual pentru a obţine o experienţă amplă. Identificarea dintre spectator şi personaj, un artificiu comun al filmului

hollywoodian şi al literaturii tradiţionale, a fost dezvoltată pînă la nivele nebănuite şi actuala piaţă de producţii mediatice e plină de egotrip-uri care ne propun „vacanţe sustrase propriei noastre identităţi”, luînd cu asalt însăşi concepţia de ego şi individualitate. Peisajul mediatic digital influenţează decisiv literatura, un exemplu semnificativ fiind scriitorul japonez Kenji Siratori, reprezentant *cutting-edge* al noului val cyberpunk. Inspirat din creaţia lui William Burroughs şi a lui Antonin Artaud, şi adoptînd o tehnică similară automatismului suprarealiştilor, Kenji Siratori se lansează într-un gen de proză viscerală care tinde să anuleze toate principiile scriiturii tradiţionale, renunţînd la naraţiune şi la dezvoltarea personajelor. Fiind întrebat într-un interviu dacă mai e valabil enunţul lui Tolstoi că scriitorii trebuie să ofere prin cărţile lor răspunsuri la întrebarea „cum să trăim?”, Siratori afirmă necesitatea dezvoltării unui limbaj nou pentru o conectare mai precisă la realitate. Anumiţi critici constată în lucrările lui Kenji Siratori chiar o dispariţie a dimensiunii temporale. Deseori, noile creaţii artistice se definesc ca ordalii, purgatorii, care solicită publicul *in extremis*, spre o experienţă totală. Totuşi, contrar adepţilor concepţiei *„the truth is born in pain”*, există şi artişti care cred că noua lume digitală poate deveni o grădină a Edenului. O dovadă sînt albumele grupului The Shamen „Axis Mutatis” şi „Arbor Bona Arbor Mala” din 1995, sau seria X-Mix a studioului K7 care combină muzică techno şi grafică de computer luxuriantă.

Arta video a devenit o componentă importantă a concertelor techno. Genul psychedelic trance face uz în mod spectaculos de arabescuri fractalice pentru a-şi conduce neofiţii spre tărîmuri îndepărtate. Grupul britanic Future Sound Of London s-a transformat în anii `90 într-un sistem mediatic audiovizual, un *broadcasting system*. El a reformat concepţia de *live*, susţinînd numeroase concerte la festivaluri, canale de televiziune şi staţii de radio din întreaga lume prin linii telefonice digitale, fără a părăsi studioul său din Londra. Un alt exemplu de hibrid mediatic este grupul german Blackhole Factory, care constituie o fuziune de muzică, artă video şi *performance.*

Teatrul din întreaga lume apelează masiv la tehnologiile multimedia pentru a se adapta la realitatea secolului 21 şi chiar ca un mod de a supravieţui ca artă. Au loc numeroase evenimente care integrează artă video, instalaţii conceptuale şi muzică electronică. Arta multimedia este introdusă cu succes şi în România şi Moldova, un exemplu fiind Teatrul Luni din Bucureşti. Tehnicile multimedia sînt utilizate şi de teatrul de la noi, în special în spectacolele lui Mihai Fusu, dar, mai nou, şi în cele ale altor regizori. În Moldova, activează un centru de artă video şi o serie de artişti video de valoare.

Noile realităţi mediatice tind să transgreseze legile spaţiului şi timpului, ghidîndu-ne spre o lume a ubicuităţii şi spre un fenomen cultural postgeografic.

## Efectul fluturelui

În romanul lui George Orwell „1984”, personajul Winston are o slujbă ciudată. El este nevoit să corecteze erorile şi inadvertenţele ce survin în urma deciziilor odiosului *Big Brother.* După lichidarea unei persoane incomode, orice menţiune a numelui său este eliminată din toate textele. După adoptarea unei noi directive în politica externă, de regulă, în contradicţie cu cele anterioare, toate cărţile şi publicaţiile vizate sînt rescrise la nesfîrşit, iar odată cu ele este rescrisă întreaga memorie colectivă şi chiar realitatea însăşi. De fapt, această metodă a constituit o practică curentă în regimurile comuniste şi naziste.

În era digitală, tehnologiile mediatice dezvoltă mijloacele de manipulare şi dezinformare spre nivele nebănuite. Dacă informaţia tipărită pe hîrtie este transpusă astfel într-o formă rigidă, atunci nu există nici un fel de limite pentru alterarea informaţiei pe suport digital. Conţinutul unui site Internet poate fi modificat instantaneu. Bunăoară, în enciclopedia digitală Wikipedia, care pretinde să reflecte echidistant toate opiniile, orice ins este capabil să altereze faptele după propriul plac şi astfel ne putem pomeni peste noapte că nu mai sîntem români, ci kumani, sau orice altceva. Iată un neajuns al democraţiei: *oricine este liber să lezeze libertatea altora*. Modelului utopic al unei lumi virtuale interactive unde domină individualismul şi libertatea de opţiune i se contrapune cel al unei „irealităţi virtuale”, în care fiecare individ ştie numai *exact* ceea ce *trebuie* să ştie.

În secolul 21, informaţia constituie cea mai importantă resursă, iar cei care o controlează, stăpînesc lumea. Dezvoltarea sistemelor de comunicaţie a provocat o schimbare decisivă în raport cu condiţia omului din trecut, condamnat la ignoranţă şi izolare. Accesul la un volum mare de informaţie şi comunicarea la distanţă a condus la formarea în lume a unor reţele complexe de interdependenţă. Astfel un eveniment dintr-un punct de pe glob poate provoca reacţii imprevizibile în cele mai îndepărtate zone ale planetei. Este un fenomen asemănător celui pe care

oamenii de ştiinţă îl numesc „Efectul Fluturelui”, cînd bătăile aripilor unui fluture pot declanşa o tornadă la celălalt capăt al lumii.

Mass-media posedă o putere uriaşă, devenind în anumite condiţii un adevărat catalizator al forţelor sociale. Uneori o ştire televizată declanşează revolte, după cum imaginile maltratării afroamericanului Rodney King de către poliţia din Los Angeles au condus la cunoscutele violenţe din 1992. Campaniile mediatice se pot finaliza cu prăbuşirea unor guverne, ca în cazul eşecului neaşteptat al Partidului Popular la alegerile din 2004 din Spania. Au devenit tot mai frecvente campaniile de linşaj public de care nu scapă nici o celebritate. Însuşi preşedintele american Bill Clinton a căzut victimă unui astfel de atac, cînd un episod penibil din viaţa sa privată, evident o înscenare, a adus-o pe „vedeta” Monika Lewinsky în postura de a da lecţii universale de moralitate. Există şi un revers al medaliei, ca în cazul scandalului Watergate, cînd maşinile de tipar ale presei s-au dovedit a fi mai puternice decît focurile de arme din războiul din Vietnam, „detronîndu-l” pe autoritarul preşedinte Richard Nixon.

Mass-media s-a transformat într-un sistem ermetic, protejat militar. Tot mai rar vedem la televizor oameni obişnuiţi cu comportamente fireşti. Parafrazînd titlul uneia din creaţiile grupului audiovizual Emergency Broadcasting Network, care satirizează televiziunea prin colaje ingenioase selectate din programele de ştiri, mass-media se manifestă ca un *Electronic Behaviour Control System*, un Sistem Electronic de Control al Comportamentului. CNN, NBC şi MTV sînt un fel de LSD pentru public. Nu e nevoie de sofisticate mesaje subliminale, e suficient să plictiseşti de moarte spectatorii prin emisiuni banale şi iritante, şi astfel induci în depresie popoare întregi. Aici funcţionează schema hilarelor personaje de desene animate Pinky şi Brain, care au cucerit lumea prin al lor „Song of Brain”, un cîntec atît de plictisitor, încît întreaga populaţie a globului a fost cuprinsă de o stare de lehamete, cedîndu-le celor doi conducerea lumii. MTV a devenit un drog pentru tineri. Acest canal rulează aceleaşi 5 videoclipuri 24 de ore pe zi, 7 zile pe

săptămînă. Iar programele sale muzicale de altădată au fost înlocuite de *reality show*-uri.

Dacă în anii 70 muzicienii erau lideri de opinie, iar în anii 80 muzica pop mai era reprezentată de cantautori, de muzicieni profesionişti, de personalităţi capabile să lanseze mesaje sociale, atunci astăzi industria muzicii pop americane este formată din marionete adolescentine manipulate în totalitate de marile case de discuri. Este suficient să asculţi cu atenţie textele pieselor unei Britney Spears sau ale unui Linkin Park. Studiourile nu se rezumă să dicteze tendinţe muzicale anacronice, ele doresc să-i educe pe tineri şi să le modeleze mentalitatea prin muzică.

Industria cinematografică americană se află într-o situaţie similară. După evenimentele din 11 septembrie, actualitatea politică a pătruns tot mai mult în filme. Această intruziune a politicii americane în creaţiile artistice atinge forme ridicole, precum în cazul rivalităţii dintre americani şi francezi, vizibile în noua versiune a „Panterei Roz”, sau în „Ratatouille”, o peliculă despre un „şobolan bucătar francez”. Cinematografia americană a rămas în mare parte blocată în modelul a ceea ce unii critici numesc „Epoca de Aur a Hollywood-ului”, perioada anilor 40-50, care a constituit de fapt apogeul cenzurii şi al jocului actoricesc nefiresc.

Astăzi mass-media este un teren de luptă pe care se desfăşoară bătălia pentru controlul asupra minţilor oamenilor. Aflate în posesia unor forţe autoritare, tehnologiile mediatice pot fi un instrument al tiraniei şi despotismului. Însă atunci cînd devin universal accesibile, ele se transformă într-o modalitate de promovare a adevărului, direcţionîndu-ne spre o lume a democraţiei şi libertăţii.

## Tehnici de deconstrucţie

Actualul peisaj mediatic oferă o viziune fragmentară, dispersată a lumii. Am impresia că nici nu poate fi altfel. Pe ecranele televizoarelor, reportaje din Afganistan şi Irak sunt succedate instantaneu de imagini de la Cartoon Network şi de acutele unei Mariah Carey, iar imaginea unor opere ale culturii universale alternează într-o fracţiune de secundă cu banale mesaje publicitare şi cu chipul mustăciosului din interminabilul serial „Tânăr şi Neliniştit”. Printr-un simplu clic, internauţii se comutează la servere situate la distanţe de mii de kilometri, traversând cu uşurinţă anii-lumină dintre constelaţiile, nebuloasele şi galaxiile reţelei universale de date.

Acest mediu alienant, în care simţurile sunt bombardate fără cruţare de o adevărată babilonie informaţională, determină în mare măsură caracterul artei contemporane. Un atribut esenţial al ei a devenit procedeul deconstrucţiei, care constă în reasamblarea formelor obişnuite în structuri mai subtile, această rearanjare generând în mod surprinzător noi semnificaţii. Deconstrucţia este asemenea unui joc al recombinării moleculelor de ADN, susţinut pentru a vedea ce creaturi groteşti se vor ivi în rezultatul acestui proces.

Unul dintre momentele-cheie ale constituirii artei de avangardă de la începutul secolului XX a fost cel al apariţiei cubismului în pictură, care, la fel ca şi pointilismul, vizează o dezagregare a formelor în particule elementare. În muzică, tehnica dodecafonică inventată de Arnold Schoenmberg reprezintă o altă metodă de deconstrucţie. Aceasta constă din rearanjarea după reguli stricte a notelor dintr-o secvenţă melodică.

Dodecafonia şi tehnica serialităţii se asociază involuntar cu un procedeu aplicat din timpuri imemoriale în kabalistică, prin care literele ce formează cuvinte sacre sunt supuse unor permutări nesfârşite, în scopul aflării tuturor combinaţiilor de litere posibile. Astfel tradiţia kabalistă realiza calcule de o

complexitate ce pare să depăşească până şi posibilităţile informaticii moderne.

Suprarealismul a introdus metoda colajului, preluată ulterior de mişcarea Beat americană. Se spune că în timpul exilului său în Tanger, William Burroughs l-a întâlnit pe un artist plastic francez respins de gruparea suprarealistă. Odată Burroughs îi arăta pictorului francez o serie de fotografii ce evocau impresiile unei zile. La un moment dat, scriitorului american i-a venit ideea să reordoneze pozele într-o altă succesiune decât cea cronologică, ceea ce i-a provocat curiozitatea pentru procedeul colajului. El obişnuia ulterior să decupeze paginile din textele sale şi apoi rearanja fragmentele în altă ordine, realizând astfel creaţii literare experimentale. Proza contemporană promovează aproape obligatoriu o abordare a formei temporale distanţată de cea a naraţiunii liniare, structurate cronologic, din perspectiva unui singur personaj. Literatura modernă utilizează frecvent *flashback*-uri şi anticipări, care uneori sunt subiective sau chiar înşelătoare.

Revenind la muzică, observăm că fugile lui Bach reprezintă de fapt nişte deconstrucţii ale unor motive melodice elementare, prin procedee precum contrapunctul, imitaţia, canonul, inversia şi stretto-ul. De regulă, metoda dezvoltării unei piese muzicale pornind de la o singularitate melodică este considerată a fi cu mult superioară compoziţiei formate din episoade melodice disparate.

Muzica hip-hop utilizează un alt procedeu de deconstrucţie, legat de aşa-numitele *sample*-uri, secvenţe muzicale preluate mai mult sau mai puţin legal din alte piese şi supuse *scratching*-ului. Iar mai noul curent muzical *breakcore* mizează pe deconstrucţia unor secvenţe percutive cu ajutorul unor programe de computer, astfel rezultând nişte ritmuri extrem de complexe, mai sofisticate chiar decât cele din muzica tribală africană, capabile să-l lase perplex pe orice tuareg.

Un procedeu similar se regăseşte în genul muzical *dub*, un derivat experimental al *reggae*-ului, creat în anii 60 în Jamaica. În formula sa tradiţională, genul *dub,* al cărui nume provine de la cuvântul *double,* transformă piesele cu vocal, omiţându-le

anumite componente şi aplicându-le efecte puternice de reverberaţie. În mod ciudat, uneori chiar şi atunci când o piesă *dub* nu este creată pe baza altei compoziţii, ascultătorul are o senzaţie de *deja vu,* un fenomen similar „Efectului Menard” pus în valoare de Borges.

Metoda deconstrucţiei este vizibilă şi în cinematografie. Bunăoară, în deznodământul filmului „New Rose Hotel”, personajul central, rămas în singurătate, încearcă să reconstituie în memorie o serie de evenimente din trecut, pentru a le descifra sensul. Diverse scene înfăţişate pe durata filmului apar acum într-o altă succesiune decât cea a timpului normal. Un argument în favoarea ideii că memoria şi gândirea nu funcţionează liniar, ele fiind nişte deconstrucţii *sui generis* ale spaţiului şi timpului. Omul este capabil să acceseze trecutul prin intermediul amintirilor şi viitorul prin imaginaţie.

În ultimele decenii, ştiinţa a lansat proiecte ambiţioase în cadrul cărora computere de mare capacitate au fost programate să execute calcule strategice pentru a prevedea viitorul şi pentru a deduce trecutul, prin analiza tuturor probabilităţilor. Este, de fapt, o formă de profeţie computerizată, proiect care aminteşte prin anvergură de sofisticata combinatorică din kabalistică.

Într-un comentariu la *Biblioteca Babiloniană* a lui Borges, Umberto Eco propunea un calcul al numărului de cărţi rezultate din toate îmbinările de litere posibile, sugerând ideea literaturii şi a universului ca o rearanjare a unor elemente primare. Suma tuturor cărţilor posibile ar acoperi întreaga suprafaţă a Pământului. Numărul de fraze posibile, cu dimensiunile de până la un rând, ar echivala cu un volum de informaţie mult mai vast decât întreaga infosferă a planetei. Chiar şi cunoaşterea tuturor cuvintelor posibile cu lungimea de până la 15 caractere ar constitui o provocare pentru computerele moderne.

Totuşi, deşi enorme, suma cărţilor posibile, cât şi cea a universurilor alternative ar putea fi până la urmă nişte valori limitate, ambele fiind reordonări ale unor elemente primare reduse la număr. Acest model al lumii ca o repetiţie nesfârşită a unor probabilităţi previzibile readuce în memorie concepţia

budistă de timp ciclic, care postulează că repetarea nesfârşită a aceloraşi evenimente este originea suferinţei.

Până şi zeul suprem al unui astfel de univers ar deveni un Dumnezeu plictisit, iar uitarea ar fi acolo un posibil remediu, şansa de a relua viaţa de la început şi de a regăsi bucuria surprizei. Totuşi, dacă există într-o astfel de lume o libertate de alegere, atunci factorul imprevizibil ar putea să se ivească din rearanjarea alternativelor, dintr-un joc al deconstrucţiei.

## De la Michelangelo la *Ars Electronica*

Încă Michelangelo, cel despre care se spunea că a depăşit natura însăşi, a ajuns să constate spre sfîrşitul vieţii sale nişte limite inevitabile ale artei. Astăzi se manifestă o tendinţă generală de a transgresa chiar şi aceste limite, prin intermediul unor forme de creativitate neconvenţionale. Ele fac ca distincţia dintre artă şi natură, dintre realitate şi imaginar să devină ambiguă. Un lucru este evident, noile tehnologii devin pe an ce trece o forţă capabilă să-l transforme pe om şi să schimbe lumea în mod radical.

Dacă ar fi să-l credem pe Marshall McLuhan, epoca Renaşterii a fost determinată în mare parte de inventarea maşinii de tipar a lui Gutenberg, care a oferit publicului un acces larg la cunoaştere prin intermediul cărţilor. Acest început de secol 21 este un timp al marilor transformări, în care se observă similarităţi frapante cu perioada Renaşterii. Suprasolicitarea intelectuală din prezent întrece orice previziuni. După cum observa nu demult Alvin Toffler, lumea de azi produce un volum de informaţie ce abia dacă poate fi măsurat prin metodele matematicii moderne şi care se ridică la un număr de ordinul *exobyţilor*, cel de 10 la puterea a 18-ea. Acest moment istoric ar putea semnifica un nou pas în evoluţia umană.

Începe să prindă contur perspectiva accederii omului la „ştiinţa zeilor”. „Biblioteca babiloniană” descrisă în povestirea lui Borges, care conţine suma tuturor cărţilor posibile, nu mai pare o construcţie atît de utopică, o soluţie fiind sugerată de o altă povestire fantastică semnată de Arthur C. Clarke, în care nişte călugări tibetani, încercînd să rostească toate numele lui Dumnezeu sînt ajutaţi de nişte joviali specialişti în informatică de la firma IBM.

Depăşirea barierelor lingvistice este doar una dintre multiplele probleme soluţionate de tehnologiile moderne. Programele de traducere automată, dintre care se remarcă programul gratuit Google Translate, conţin un vocabular amplu şi chiar încep să stăpânească elemente de stil literar, comiţând

în acelaşi timp suficiente erori pentru ca traducătorii de meserie să nu rămînă şomeri. Cititorii pot să admire performanţele unui astfel de program integrat în site-ul Internet al revistei Contrafort.

Nişte aplicaţii utile sunt şi sintetizatoarele de voce. Site-ul *archive.org,* cu servere în San Francisco, susţinut de Biblioteca Congresului American, integrează un astfel de program capabil să reproducă cu voce şi cu intonaţie orice text din vasta colecţie de cărţi aflate în domeniul public, ca de exemplu pasionanta integrală a operelor lui H.P. Lovecraft. Este o metodă practică de a evita disconfortul lecturilor îndelungate la computer, de care personal nu ezit să mă folosesc ori de cîte ori am această ocazie.

Programele de identificare a vocii, capabile să transpună instantaneu semnalele vocale sub formă de text, oferă alte oportunităţi. Maşinile de scris cu comandă vocală au existat încă din anii 80, totuşi abia acum ele devin cu adevărat funcţionale, fiindcă doar recent ele au atins o acurateţe acceptabilă.

Tehnologiile avansate amplifică efectul de imersiune în lumea imaginarului. Interfaţa computerizată începe să semene tot mai mult cu holodeck-urile din Star Trek. Cunoscuta firmă NVIDIA, producătoare de cartele grafice, a iniţiat un proiect de implementare a tehnologiei stereoscopice 3D, orientat spre o gamă largă de aplicaţii pentru computere personale şi dispozitive portabile. Anterior această tehnologie a început să fie utilizată cu succes în cinematografe, potenţialul ei fiind demonstrat cu asupra de măsură de filmul *Avatar*. Chiar nu demult Japonia era cuprinsă de o adevărată fervoare legată de lansarea noii console Nintendo 3DS, cu ajutorul căreia pot fi rulate aplicaţii audiovizuale stereoscopice fără a fi nevoie de ochelari speciali. Evident, tragedia care a survenit între timp asupra Ţării Soarelui-Răsare a eclipsat acest eveniment.

Aplicaţiile audiovizuale de înaltă fidelitate au devenit omniprezente. Nici chiar standardele HD DVD şi Blu-Ray nu reprezintă un punct culminant al acestor tehnologii. Bunăoară copia *master* a aceluiaşi *Avatar* are o rezoluţie de 1 Gigabyte pe minut, adică de cîteva zeci de ori mai mare decît formatul DVD.

Iar sistemele audio Dolby Digital 5.1 şi 7.1 introduc spectatorul într-un spaţiu acustic asemănător unei săli de concert, în care sunetul este generat concomitent din 6 şi chiar din 8 direcţii, atît pe axa orizontală, cât şi pe cea verticală.

Reţelele sociale atrag milioane de internauţi din întreaga lume. În acest context reţeaua Second Life se situează la o distanţă de ani-lumină faţă de posibilităţile limitate oferite de Facebook sau Myspace. Second Life este un mediu virtual tridimensional, în care utilizatorii pot comunica atât prin text, cât şi prin voce. Această reţea se află în continuă expansiune şi conţine deja state întregi. Chiar şi unele universităţi de prestigiu şi-au deschis filiale în Second Life.

Inovaţiile tehnice sunt exploatate intens în industria de divertisment, mai ales în cea a jocurilor de computer, care tinde să devină mai profitabilă decît cinematografia. Astăzi nimeni nu mai contestă statutul de artişti ai creatorilor de jocuri, dovada cea mai plauzibilă fiind includerea unei secţiuni dedicate jocurilor de computer în cadrul premiilor britanice pentru film şi televiziune BAFTA, printre cîştigătorii cărora s-a numărat chiar şi Laurence Olivier. Jocurile de computer oferă perspective extraordinare: să ne imaginăm o carte sau un film care-i permite publicului efectiv să intre în lumea imaginară, să decidă singur cum să soluţioneze diversele situaţii, opţiunile jucătorului determinînd evoluţia subiectului în direcţii alternative. Un întreg univers fără reguli şi fără control, structurat după modelul lumii reale, precum cel din jocurile Grand Theft Auto sau World Of Warcraft, în care jucătorul poate să se deplaseze liber şi să facă orice doreşte.

Un aspect important al jocurilor în stil RPG este posibilitatea de a întreţine conversaţii cu personaje virtuale, optînd pentru replicile alternative dintr-o listă prefabricată. Jocul strategic *Endwar*, produs de studioul scriitorului Tom Clancy, aplică un sistem de recunoaştere a vocii şi oferă jucătorului posiblitatea să dirijeze trupe militare prin comenzi vocale, cu ajutorul unui microfon conectat la computer.

Dispozitivul Kinect, dezvoltat de compania Microsoft pentru computere şi pentru console X-Box, şi joystick-ul fără fir al

consolei Nintendo Wii captează cu ajutorul unor senzori de mişcare gesturile jucătorului şi le transpun în acţiuni ale personajelor virtuale. Această aplicaţie ar putea deschide noi orizonturi în comunicarea om-maşină, aflîndu-se deja în atenţia artiştilor creatori de instalaţii audiovizuale interactive.

O invenţie şi mai spectaculoasă este proiectorul holografic. Astăzi există prototipuri perfect funcţionale, precum cel dezvoltat de firma americană Actuality Systems, capabile să proiecteze imagini tridimensionale color în mişcare. Se preconizează ca într-un viitor apropiat display-urile holografice să intre în producţie în masă şi să înlocuiască monitoarele tradiţionale.

Dispozitivul Jedi Mind Trick este însă cu siguranţă cea mai neobişnuită inovaţie de ultimă oră. Acesta oferă posibilitatea de a deplasa cursorul de pe ecranul computerului doar cu forţa gândului, captînd cu ajutorul unei căşti undele cerebrale şi transpunîndu-le în mişcări ale cursorului. În prezent se fac tentative de a aplica această tehnologie în serviciul piloţilor avioanelor de vînătoare, pentru a le oferi un avantaj tactic vital. Iată cum pînă şi disciplina fantezistă a psionicii, descrisă cîndva în romanele SF, devine o parte a vieţii noastre cotidiene.

Se pare că bizara lume nouă înfăţişată de scriitorii science-fiction cu cîteva decenii în urmă a devenit o realitate a zilelor noastre. Nu ne rămîne decât să o acceptăm.

# Partea II

# Periplu şi mit

## Întoarcerea în Eden

În *Geneză*, alegoria facerii omului din lut este probabil o aluzie la forţa materiei de a se autoorganiza şi de a prinde viaţă. Această scînteie primordială a vieţii şi această inteligenţă latentă prezentă în natură se asociază inevitabil cu ideea de Dumnezeu.

Deşi teoria evoluţiei darwiniste şi cea a *genezei* s-au aflat într-o relaţie antagonistă, au existat şi personalităţi care au căutat căi de conciliere între cele două extreme. Bunăoară, anumiţi gînditori indieni moderni, precum Swami Vivekananda sau Sri Aurobindo, au afirmat că evoluţia acţionează în cicluri, alternînd cu mişcări involutive între forme nemanifeste (*Purusha*) şi manifeste (*Prakriti*). În Europa, francezul Teilhard de Chardin a încercat să abordeze noile idei ştiinţifice dintr-o perspectivă creştină, pe fundalul unor mişcări anticlericale de anvergură şi a unor reacţii împotriva teoriilor ştiinţifice ale Bisericii Catolice.

Grădina Edenului poate simboliza starea primară de comuniune cu natura a omului primitiv, atunci cînd se afla în ipostaza de vînător-culegător. Iar căderea sa din Paradis se asociază cu o ruptură violentă, cu pierderea acestui liant cu natura, cu un accident survenit pe parcursul evoluţiei. Sînt destule argumente ştiinţifice conform cărora oamenii din trecut erau mai puternici, mai sănătoşi şi mai înalţi. Însă începutul perioadei agrare, cu 10.000 de ani în urmă, a adus schimbări dramatice. Omul s-a sedentarizat, populaţia a început să crească şi s-a prefigurat o criză de resurse. Triburile care pînă atunci coexistau într-o relativă concordie s-au lansat în conflicte de o violenţă extremă. Anume acesta este considerat a fi momentul apariţiei omului-cuceritor, a omului-războinic dominat de avariţie, egoism şi de ambiţii nelimitate. Toate imperiile din istorie au urmat acest principiu al asigurării prosperităţii unui grup din contul non-prosperităţii altora.

Consumul excesiv, pînă la epuizare, a resurselor, la care se pretează oamenii provoacă un dezechilibru cu consecinţe

catastrofale. Se consideră bunăoară că anume aceasta a fost una din cauzele degradării Imperiului Mayaş. Defrişările pădurilor pentru construcţia oraşelor-temple au provocat un dezastru ecologic şi o foamete de proporţii. Conform unor ipoteze recente, o problemă similară a afectat şi civilizaţia Harappa care a precedat cultura indiană. Acelaşi consum în exces constituie o ameninţare evidentă pentru civilizaţia modernă.

Culturile tradiţionale menţineau o atitudine de respect faţă de forţele naturii. De fapt, cultul strămoşilor şi cel al naturii sînt cele mai arhaice forme de credinţă religioasă. Superstiţiile animiste încurajau omul să ducă o formă de existenţă armonioasă. În schimb, ideea că scopul final al omului este cucerirea naturii, promovată de o anumită direcţie a ştiinţei, conduce inevitabil la un dezechilibru ambiental, dar şi la o criză spirituală şi socială.

În ultimele decenii a cunoscut o revigorare aşa-numita teorie Gaia, care afirmă că natura se manifestă ca un organism planetar, care posedă o formă de inteligenţă. Toate formele de viaţă provin de la acest spirit al naturii şi după ce acumulează experienţă în lume, ele revin la sursă, dizolvîndu-se în acest curent al vieţii. Există păreri conform cărora în anumite condiţii spiritul naturii poate stabili o comunicare directă cu omul, iar experienţele şamaniste, care apelează la oniric, la subconştient şi la memoria genetică, tind să confirme această supoziţie. Cataclismele la care asistăm tot mai frecvent constituie de multe ori un fel de reacţie violentă a naturii faţă de intruziunea omului în mediul ambiant.

Tipul de filosofie ecologică Gaia este prezent în numeroase creaţii artistice de dată recentă. Un exemplu este jocul de computer de producţie japoneză „Final Fantasy”, care s-a vîndut în peste 100 milioane de exemplare. Diversele mişcări milenariste, care s-au manifestat în ultima jumătate de secol, de la *new age* şi *hippie* pînă la curentele *rave* şi *psytrance* tind să restabilească această relaţie armonioasă a omului cu natura. Ritualurile de comuniune asociate acestor mişcări, de la concertele de rock psihedelic ale unui Jim Morrison, Jimi Hendrix,

Led Zeppelin sau Pink Floyd, pînă la orgiile technoide ale proiectului *breakcore* Xanopticon, de la expresionismul grupului Nurse With Wound, pînă la transculturalitatea formaţiei Dead Can Dance, evocă o cunoaştere arhaică. Spectatorii unor astfel de manifestări simt că plonjează într-un fel de memorie ancestrală, pentru a-şi recupera originea lor străveche.

Expertul în şamanism Terence McKenna presupune chiar că neo-tribalismul va domina secolul 21. Omul modern simte o atracţie irezistibilă pentru stările de conştiinţă alterată pe care le-a trăit în paleolitic şi a căror amintire i-a rămas înscrisă în ADN. Astfel publicul concertelor techno dansează pe ritmul omului primitiv. Lumea are senzaţia că se redeşteaptă după o lungă letargie.

Creaţiile literare şi cinematografice recente apelează frecvent la mitologie şi la culturile arhaice, receptîndu-le din perspectiva noilor realităţi ale lumii digitale. Dacă modernitatea s-a definit printr-un simţ acut al prezentului şi printr-o ruptură violentă cu trecutul, atunci în perioada post-modernă, după eşecul ideologiilor, lumea îşi întoarce privirea spre trecut, în căutarea unor soluţii pentru viitor. Conform concepţiilor enunţate de Alvin Toffler în cartea sa „Al Treilea Val”, tehnologia suportă mutaţii sistemice şi devine tot mai organică, în efortul ei de a *replica* natura. Preşedintele american Bill Clinton sublinia în cadrul unui discurs că „...spre deosebire de perioada industrială, astăzi, în era economiilor digitale devine posibilă realizarea unei creşteri economice, menţinînd un echilibru ecologic”. Maşinile şi mecanismele la care apelează într-o relaţie de dependenţă omul modern sînt de fapt mijloace artificiale, menite să-i compenseze limitele şi să-i substituie abilităţile naturale atrofiate.

După părerea artistului video Bill Viola, percepţia lumii prin intermediul unor coduri este un atribut definitoriu al perioadei digitale. Deloc întîmplător, apariţia computerelor şi a sistemelor globale de comunicaţie, care funcţionează pe bază de coduri, a coincis cu descoperirea codului ADN, un mecanism al vieţii care se reproduce la nesfîrşit, dar a cărui origine rămîne necunoscută. În toate formele de viaţă, de la cele mai evoluate pînă la organismele unicelulare, dar şi în substanţa din care sînt

formate stelele există o energie care se perpetuează de la naşterea universului. Această energie primordială latentă aşteaptă parcă momentul cînd se va redeştepta.

Noile principii introduse de tehnologiile de vîrf readuc în discuţie probleme de importanţă ontologică şi tind să redefinească sensul însuşi al existenţei omului şi rolul său în lume. Astfel istoria se sfîrşeşte acolo de unde a început. După un lung periplu, umanitatea tinde să revină la originea pierdută a vieţii. O reîntoarcere în Eden?

## Periplul iniţiatic în creaţia modernă

Lumea de azi este fascinată de ficţiune. Trebuie să existe o cauză pentru acest interes al publicului faţă de călătoriile imaginare pe care le oferă din abundenţă cinematografia şi literatura. Asemenea personajelor filmului „Avalon”, consumatorii de produse culturale încearcă să-şi depăşească decepţiile în faţa realităţii, evadînd într-o irealitate virtuală.

Avînd o regie semnată de japonezul Mamoru Oshii şi fiind filmată în Polonia cu o echipă şi o distribuţie poloneză, pelicula „Avalon” (2001) reia legenda Regelui Arthur într-o viziune cyberpunk, amestec de estetică neo-gothică şi realism socialist. Rolul Cavalerilor Mesei Rotunde este asumat de un grup de tineri cibernauţi care sînt atraşi într-un joc militar ilegal, iar destinaţia periplului lor este un echivalent virtual al insulei Avalon, o zonă secretă a ciberspaţiului „mai reală decît realitatea”. În această iluzie artificială, care devine o copie tot mai fidelă a realităţii pînă la punctul în care ajunge să i se substituie, publicul află un model după care să-şi recreeze lumea reală, un „nivel *Class Real”* ca în „Avalon”, un tărîm al libertăţii şi inspiraţiei infinit mai colorat şi mai luminos. În scena finală a filmului, personajul Murphy exclamă: „Nu te lăsa amăgit de iluzii, aceasta e lumea căreia îi aparţii!”. Numele acestui personaj aminteşte de cel al protagonistului filmului „Robocop”, care trăieşte o „viaţă de apoi” după o dramatică transformare în om-maşină. Într-o scenă omisă din filmul „Blade Runner”, mercenarul Holden, deşi era paralizat şi conectat la un sistem de menţinere a vieţii, este bine dispus, pentru că îşi citeşte cartea preferată, „Insula Comorilor” de Robert Louis Stevenson.

Subiectele ficţiunilor ating astăzi o asemenea intensitate încît simpla lor enunţare îi poate conduce pe spectatori la o formă de fericire, ca pe adepţii Buddhismului Pămîntului Pur la auzul descrierii Tărîmului paradisiac al lui Amitabha. Nu e nevoie de căşti VR sau de conexiuni bionice, simpla imagine de pe ecran este percepută ca fiind de o materialitate incontestabilă.

Periplurile iniţiatice urmează unui model unitar. De regulă, un erou implicat într-un conflict trece printr-o serie de încercări şi fiecare dintre aceste încercări cultivă în el noi virtuţi. Putem afla principiul *quest*-ului în egală măsură în basmul „Harap-Alb”, dar şi în romanele în stil *fantasy*, în care calităţile morale sînt relevate prin pietre magice sau artefacte antice. Destinaţia unui periplu, întoarcerea în Itaca, este mai puţin importantă decît experienţa călătoriei propriu-zise. Bunăoară, într-unul dintre primele romane ale lui Jules Verne, „Călătorie spre centrul pămîntului”, protagoniştii revin pînă la urmă în locul de unde au pornit, dar calea parcursă îi ajută să se regăsească, să ajungă la un sentiment inexprimabil de plenitudine.

Periplul este de fapt un ritual care perpetuează o cunoaştere arhaică. Ceea ce pare a fi un simplu divertisment ascunde de fapt semnificaţii profunde. Bunăoară, basmul „Tinereţe fără bătrîneţe” în versiunea lui Ispirescu, dar şi alte poveşti populare româneşti manifestă similitudini cu Ramayana, care pentru indieni face parte din canonul lor religios. Regăsim originile periplului iniţiatic în concepţia de Timp Mitic a aborigenilor australieni, o dimensiune temporală paralelă în care a fost creată lumea. Teoria arhetipurilor transculturale dezvoltată de Mircea Eliade se sprijină pe miturile creaţiei din diverse culturi.

Modelele mitice se perpetuează în contemporaneitate. Motivul labirintului cunoaşterii şi cel al dragonului-antipod se regăsesc în periplurile moderne. Un fenomen ciudat este curentul literar *fantasy* din Statele Unite, un pseudo-folclor apărut din necesitatea de a suplini absenţa unui folclor adevărat. Romanul „Vrăjitorul arhipelagului” de Ursula Le Guin se concentrează pe periplul vieţii unui vrăjitor-învăţăcel pe nume Ged aflat în confruntare cu Umbra sa, o creatură supranaturală generată de egoul şi ambiţia acestui personaj. După un lung pelerinaj prin Lumea Arhipelagului, a cărei origine şi esenţă rămîn un mister pentru cititor, Ged ajunge la Capătul Pămîntului. Aici îşi înfruntă Antipodul, cunoscîndu-i adevăratele chipuri şi astfel devine complet. Este momentul în care Ged se transformă din discipol în maestru şi din adolescent în adult: *„Umbra nu l-a învins pe Ged şi nici el nu a învins Umbra. El şi-a*

*numit umbra morţii cu propriul nume. Astfel a devenit un om adevărat care s-a cunoscut pe sine. ...Doar în tăcere există cuvîntul, doar în întuneric există lumina, doar în moarte există viaţa: admirăm zborul vulturului pe un cer senin".* Aceste cuvinte ilustrează fidel motivul cunoaşterii opusului, cel al afirmării unui adevăr prin înfruntarea antitezei sale, miza oricărui periplu iniţiatic prin care trece orice persoană în procesul de maturizare, de înţelegere a lumii şi a propriei identităţi. Să afli în efemer ceea ce este etern şi infinit, să afirmi prin suferinţă şi durere ceea ce nu poate fi pierdut poate da un sens vieţii. Tranziţia de la o formă imperfectă spre perfecţiune este considerată un atribut definitoriu al religiilor.

Deseori, creaţiile *fantasy* exprimă printr-un limbaj de înaltă valoare artistică idei de maximă importanţă nu numai pentru copii şi adolescenţi, care sînt probabil cel mai sensibil public, ci şi pentru adulţi. Romanul lui Michael Ende „Poveste fără sfîrşit" are ca protagonist un băiat care descoperă o lume paralelă prin intermediul unei cărţi vechi uitate în mansardă. El încearcă să salveze acest tărîm ameninţat de neantul uitării printr-o călătorie plină de întîmplări miraculoase. Acest personaj parcurge o cale spre anamneză, spre recuperarea memoriei trecutului, a scînteii de umanitate pierdute în timp. Neantul din „Poveste fără sfîrşit" ameninţă de fapt spiritul uman, într-o lume modernă care s-a *dezvrăjit*, şi-a pierdut aura magică.

Curentul fantasy relevă o cale specifică de recuperare a acestei magii, tocmai pentru acest motiv asistăm la o adevărată proliferare a sa. Genul fantasy a fost iniţiat în anii treizeci de către scriitorul englez J.R.R. Tolkien prin seria sa de romane „Stăpînul inelelor". La rândul său, Tolkien s-a inspirat din creaţia unor precursori ai acestui gen, precum Lordul Dunsany. Subiectul seriei „Stăpânul inelelor" se bazează pe conflictul dintre lumină şi tenebre şi exprimă o anumită nesiguranţă care sălăşluieşte în om şi natură. Reconfirmarea unui adevăr perpetuu printr-un ritual de reînnoire, prin noi călătorii iniţiatice, este o soluţie la această neîncredere.

Aceeaşi tensiune legată de o zonă crepusculară a spiritului uman este urmărită şi în filmele din seria „Războiul Stelelor".

Subiectul ei, care continuă să se dezvolte deja de trei decenii, vizează restabilirea echilibrului de forţe din univers. Printr-o succesiune de evenimente dramatice, care sînt similare alambicurilor alchimistului şi evocă transformările teribile ale materiei în metalurgie, personajele din „Războiul Stelelor” se metamorfozează şi îşi ating astfel împlinirea.

Cele două saga complementare ale lui George Lucas, „Războiul Stelelor” şi „Indiana Jones”, vorbesc despre fascinaţia omului modern deopotrivă pentru viitor şi trecut. Dacă în „Star Wars” personajul Luke Skywalker doreşte să-şi cunoască destinul pe care i-l rezervă ziua de mîine, contemplînd apusul celor doi sori de pe planeta sa Tattuin, atunci misiunea arheologului şi aventurierului Indiana Jones este să recupereze o lume aflată pe cale de dispariţie.

Fără început şi fără sfîrşit, ficţiunile sînt expresii ale unui etern nomadism al omului rătăcind prin deşertul spaţiului şi al timpului. Această multitudine de experienţe perpetuează fluxul vieţii.

## Cunoaştere şi credinţă

Adepţii raţionalismului consideră că atunci cînd adevărul este exprimat sub o formă inteligibilă, acest adevăr este credibil în mod necondiţionat. Cu toate acestea, uneori se poate întîmpla ca, aflîndu-ne chiar şi în faţa revelaţiei supreme sau a adevărului ştiinţific absolut, să nu dorim să le acceptăm. Acest aparent paradox reprezintă de fapt o sabie cu două tăişuri. Într-un sens, el asigură libertatea individuală şi prezenţa în fiecare om a unei părţi invulnerabile la toate forţele din lume. Libertatea de autodeterminare persistă indiferent de forţele de convingere implicate.

Această stare de fapt ne condamnă, în acelaşi timp, la o indeterminare perpetuă. Seneca afirma că nu există blestem mai mare decît cel de a nu fi niciodată satisfăcut, totuşi chiar şi nedeterminarea poate constitui un mod de viaţă. Să nu ştii niciodată nimic *la sigur*, să fii mereu deschis pentru noutate şi schimbare ar fi o existenţă pasionantă. O lume plină de surprize în care orice este posibil, un teren de explorare inepuizabil, iată modelul utopiei perfecte. Indeterminarea totală este probabil cel mai înalt grad de libertate.

Posibil, unica formă de determinare spre care tindem este cea de „a şti la sigur că nu ştim nimic”. În timp, unica constantă este schimbarea. Aceasta înseamnă că nu vor exista nicicînd situaţii de impas insurmontabile. Natura va găsi întotdeauna o soluţie. Prezenţa în lume a elementului incognoscibil şi indeterminat apare astfel ca o necesitate vitală. Un viitor şi un destin absolut previzibil ar echivala cu o sclavie perpetuă pentru spiritul uman. Nu întîmplător eliberarea de lanţurile predestinării şi ale cauzalităţii (*karma*) ocupă un loc central în preocupările disciplinelor spirituale orientale. De altfel, pericolul pe care-l exercită oracolele şi preştiinţa a constituit şi una din temele abordate în romanul science-fiction „Dune” al lui Frank Herbert. Şi logica rigidă ascunde anumite pericole. Firul deducţiei îl poate conduce pe om la propria distrugere, care se poate dovedi a fi foarte logică.

Imprevizibilul face parte din esenţa naturii umane, din miezul fiinţei noastre. Profetul indian Sankaracharya a afirmat că toate realizările sînt nesemnificative fără explorarea şi stăpînirea sinelui, ca instrument al cunoaşterii, discriminării şi acţiunii. Acest enunţ ne aduce în memorie preceptul delfic *Noscete ipsum.* Aflăm aici o conexiune între spiritualitatea orientală şi originile raţionalismului european. Stoicismul latin, reprezentat de Seneca, s-a inspirat din ideile grecului Epicur. Unii specialişti au trasat paralele între *beatitudinea* epicuriană şi noţiunile buddhiste şi hinduse de *Nirvana* şi *Samadhi*.

Cunoaşterea raţională şi experienţa sînt două componente indisolubile care în ansamblu reveleazǎ adevărata natură a lumii. Dualitatea dintre sentiment şi raţiune este considerată esenţială atît în Occident, cît şi în Orient, fiind enunţată prin termenii *Bhakti* şi *Jnana* în sanscrită, dar şi prin noţiunile de *philos* şi *sophia* în greacă. Experienţa poate fi transpusă într-o cunoaştere raţională, după cum şi cunoaşterea logică poate oferi un sens raţional pentru devoţiune.

Explorarea sinelui ocupă de fapt un rol important în toate culturile lumii. Religiile oferă principiul periplului iniţiatic ca pe o soluţie la această dilemă a cunoaşterii şi credinţei, ca pe o experienţă vie capabilă să ne facă să dorim să credem. De la transfigurarea creştină pînă la ritualurile de iniţiere ale şamanilor siberieni, la zborurile extatice induse de planta amazoniană *yage*, la *Timpul Visului* al aborigenilor australieni, toate aceste experienţe conduc spre o cunoaştere profundă, spre o formă de *înţelegere* ce nu poate fi exprimată prin limbaj verbal, dar care este *simţită* ca pe un sentiment de plenitudine şi împlinire. Rămîne incert dacă este necesară sau nu transpunerea acestei experienţe într-o formă raţională, dar în orice caz, ea se presupune a fi superioară oricărei interpretări logice, anume prin faptul că este o evadare din logică.

De regulă, călătoriile iniţiatice sfîrşesc acolo de unde au început. Protagonistul unui periplu se pierde pentru a se regăsi şi tinde să cunoască partea de umbră a lucrurilor. În momentul în care îşi înfruntă antipodul, fie că este vorba de un adversar personificat sau de o forţă impersonală din natura sa interioară,

în acest moment de tensiune maximă eroul află un echilibru superior care se menţine în dezechilibrul extrem şi care nu poate fi pierdut. Asemenea cavalerului mitic care răpune dragonul, participantul la periplu îşi învinge nesiguranţa şi după această *eclipsă de credinţă* el revine cu o încredere redobîndită.

Uneori credinţa anticipează cunoaşterea şi funcţionează ca o sursă de energie. Religia creştină arată că omul îşi poate atinge împlinirea chiar şi atunci cînd este ghidat doar de ea. Intuiţia credinţei conduce la o confirmare directă a adevărului.

Periplul interior poate avea rezultate la fel de importante ca şi cel exterior. Religia hindusă propune în Bhagavad Gita două căi de realizare spirituală. Prima este cea a acţiunii, iar cea de a doua, superioară, dar şi mult mai dificilă, constă din cunoaşterea, prin practicarea introspecţiei, a unui adevăr interior care sfidează conflictele şi suferinţa lumii materiale. Doctrina Vedanta, considerată drept o formă finală a evoluţiei gîndirii indiene, afirmă că spiritul uman este deja perfect, iar separarea şi multiplicitatea din lume sînt doar o aparenţă (*maya*), originea suferinţei fiind ignoranţa (*avidya*). Întregul se conţine în formă latentă în parte şi tot de ce avem nevoie pentru a ne realiza se află deja în noi. Anumite doctrine filosofice indiene afirmă chiar că scopul final al tuturor acţiunilor este acumularea cunoaşterii şi că însuşi procesul cunoaşterii este o acţiune.

Din această perspectivă, periplurile imaginare în care abundă creaţiile culturale din toate timpurile sînt capabile să provoace transformări dramatice prin simpla evocare a acestui adevăr interior. O tragedie antică, o simfonie, un roman clasic sau o pictură din Renaştere apelează la o formă superioară de înţelegere intuitivă.

Cunoştinţele obţinute prin modalităţi obişnuite au doar rolul de repere temporare. Referindu-se la ele, Wittgenstein a afirmat că odată ce ajungem „sus”, „scara” trebuie aruncată. Să ştii ceva la sigur e un lucru foarte serios. Dacă cunoaşterea este putere, atunci o cunoaştere obiectivă absolută ar echivala cu o putere absolută şi ar deveni un adevăr imuabil pentru întreaga

lume. Marea dilemă constă însă în a găsi un echilibru între opţiunile unui individ şi libertatea altora de a le accepta.

## Religia, o resursă primară a civilizaţiei

Ceremoniile legate de funeraliile Patriarhului României Teoctist care au avut loc pe data de 2 august 2007, larg mediatizate, au constituit timp de cîteva zile un punct de interes. Astfel de evenimente reafirmă importanţa religiei ca forţă de coeziune dintre oameni.

În perioada modernă, au existat voci care au contestat rolul religiei în societate, definiţia cea mai vehiculată fiind cea a lui Marx care a calificat-o ca „opiu al poporului". Civilizaţia modernă europeană s-a proclamat centru al lumii şi al timpului, iar elitele sale, savanţii, politicienii sau militarii, au ajuns să se considere infailibile, omnisciente şi omnipotente. Spiritul de cucerire european a demonstrat ambiţii nelimitate de dominaţie pînă şi asupra naturii, iar consecinţele aveau să fie dezastruoase. În acest context, ipoteza existenţei unei puteri infinit superioare, a unui Dumnezeu, subminează autoritatea egoului supradimensionat al omului occidental. Trăim într-o epocă a absolutismului, cînd leaderi şi reprezentanţi ai unor doctrine politice, grupări sociale sau etnii tind să-şi afirme supremaţia necondiţionată asupra întregii lumi, ignorînd interesele celorlalte persoane şi făcînd abstracţie de principiile morale elementare. Evident, pe orice tiran l-ar deranja ideea unei instanţe care-l depăşeşte, care încurajează binele şi condamnă răul, un bine care transcende răul, la fel ca şi aluziile la condiţia perenă a dominionului său care, în realitate, nu e decît o parte infimă dintr-o istorie şi un spaţiu infinit.

În societăţile occidentale există adepţi ai raţionalismului şi ai pragmatismului mercantil, incapabili de empatie, care chiar arată dispreţ faţă de persoanele religioase, considerînd religia o slăbiciune. Astfel ei neagă libertatea fiecăruia de a crede ce vrea, indiferent dacă este ceva real sau inexistent. Aceşti pragmatici, de regulă, asiguraţi financiar, declară că „religia încurajează persoanele dezabilitate social". Religiile lumii, în special cea creştină, au apărut din necesitatea de a-i susţine pe cei slabi şi suferinzi, de a le oferi speranţa şi forţa pentru a

supravieţui dificultăţilor vieţii şi de a-i elibera de teroarea morţii. Sub acest aspect, religia este o resursă primară a civilizaţiei. Există anumite resurse vitale primare pe care se bazează funcţionarea întregii lumi. Odată cu dezvoltarea industriei o astfel de resursă a devenit petrolul, iar economia digitală se structurează pe informaţie. Religia oferă lumii o resursă mult mai importantă, o speranţă, o forţă şi o încredere fără de care majoritatea oamenilor ar fi pierdut orice motivaţie pentru a înfrunta problemele existenţei şi de a face eforturi pentru progres social. Astfel, religia e o sursă de energie fără de care civilizaţia umană s-ar fi prăbuşit de mult.

Mai grav e că societatea modernă a anulat posibilitatea existenţei miracolului. Aceasta a impus modelul unei lumi total previzibile, asemenea unui mecanism perfect, care nu dă greş niciodată, călcînd peste vieţi omeneşti, o lume fără speranţă şi fără scăpare. Un sistem al ordinii absolute e la fel de periculos ca unul al haosului total, pentru că el neagă libertatea individuală. Un astfel de sistem ar fi o temniţă veşnică pentru spiritul uman. Afirmaţia Lordului Acton că „...puterea absolută corupe în mod absolut” nu este una întîmplătoare. Astfel, ordinea totală este inevitabil malefică, la fel ca şi cei care tind spre ea. Toate religiile s-au afirmat ca transgresiuni ale ordinii rigide a materiei, reprezentînd forţa omului de a se autodepăşi.

Adepţii raţionalismului invocă adesea argumentul lipsei de dovezi pentru existenţa unui Dumnezeu. Totuşi, chiar în contextul actual pot fi găsite argumente în favoarea religiei. Imaginea unui „bătrîn cu barbă” este, de fapt, absentă din textele creştine. În schimb, ideea unui Dumnezeu impersonal, a unui principiu determinant al vieţii şi al universului, a unei forţe care a creat şi menţine lumea, poate fi racordată la cercetările actuale ale metafizicii. Pot fi găsite căi de conciliere între ştiinţă şi religie. Un exemplu elocvent este faimoasa discuţie a Papei Ioan Paul al II-lea cu un grup de savanţi, în cadrul căreia acesta a delimitat atribuţiile reciproce în felul următor: tot ce vine după Big Bang aparţine ştiinţei, iar ceea ce a fost înainte e de domeniul religiei.

În acelaşi timp, sîntem martori la excesele unei ştiinţe dezumanizate, capabile să conceapă monstruozităţi, precum proiectul Hollow Man (Omul Vid), în cadrul căruia un deţinut condamnat la moarte a fost congelat şi tăiat în felii, care apoi au fost scanate şi plasate pe Internet în scopuri didactice.

Religia autentică este lipsită de ostentaţie şi cultivă moralitatea în adevăratul ei sens. Mesajul originar al religiei nu se identifică cu cel al evangheliştilor TV americani, cu aşa-zisele „valori familiale” sau cu îndemnurile la obedienţă. Conceptele sale de bază sînt respectul şi compasiunea faţă de ceilalţi semeni.

Doctrina globalizării declară că la originea conflictelor se află diferenţele sociale şi religioase dintre oameni. Dar va trebui să recunoaştem rolul important şi contribuţia substanţială a religiei ca unul din pilonii civilizaţiei, ca o călăuză a umanităţii prin labirintul nesfîrşit al timpului.

## Atemporalitatea orientală şi progresul occidental

Viziunea europeană asupra lumii presupune existenţa unui Început, a unei Geneze, a unui moment primordial în care universul s-a ivit din neant, şi a unui Sfîrşit, a unei Apocalipse, a unei disoluţii finale. În schimb, civilizaţiile orientale plasează în Centrul lumii o *Nirvana,* o *atemporalitate*, care nu a fost creată nicicînd şi nu va dispărea niciodată. În Occident persistă concepţia de *timp liniar,* conform căreia lumea se află într-un progres continuu de la forme simple spre structuri tot mai complexe. Iar orientalii au viziunea unui *timp ciclic,* în care toate evenimentele din prezent s-au repetat din nou şi din nou în trecut şi se vor manifesta mereu în viitor.

Urmînd ideea că imaginea unei realităţi ultime, a unui adevăr final ar fi constituită din coexistenţa simultană a tuturor opuşilor, dintr-o *coincidentia oppositorum,* este deosebit de interesant şi pasionant să observăm cum se integrează într-o totalitate cele două viziuni, cea occidentală şi cea orientală, progresul şi atemporalitatea.

Culturile occidentale se află într-un proces continuu de transformare, urmînd o evoluţie în plan *istoric.* Dacă forţa motrice a acestei evoluţii este un anume spirit de expansiune european, atunci destinaţia spre care se orientează istoria rămîne orice s-ar spune o enigmă.

În acelaşi timp, există culturi tradiţionale care rămîn neschimbate pe parcursul unor milenii. Ele se situează ca şi cum programatic într-un plan *anistoric*. Miturile şi tradiţiile imemoriale ale acestor culturi fac ca modul de viaţă al reprezentanţilor lor să fie suficient sieşi. În pofida ascetismului pe care îl impun astfel de culturi, există în ele o experienţă a relaţiei armonioase cu forţele naturii şi o cunoaştere profundă incifrată în ritualurile şi simbolurile magice, care au o valoare incontestabilă pentru omul occidental.

Acest raport dintre evoluţie şi atemporalitate poate fi ilustrat prin relaţia dintre muzica clasică europeană şi cea indiană. O compoziţie clasică se distinge printr-o structură determinată.

Fiecare notă şi nuanţă îşi are un rol precis în cadrul unei progresii logice, a unei dezvoltări raţionale a piesei, care începe şi se termină printr-o *Tonică*, dacă e să ne exprimăm într-un limbaj muzical. Iar o piesă indiană improvizată nu are început şi nici sfîrşit, ea poate fi interpretată la infinit. Marea calitate a unui artist indian constă în faptul că acesta reuşeşte să se regăsească în fluxul timpului, pentru el repetiţia nesfîrşită a fenomenelor nu este un motiv de frustrare, ci un obiect de contemplare şi o sursă de beatitudine perpetuă.

Din această perspectivă, relaţia dintre Occident şi Orient apare ca o dualitate dintre *raţionalism* şi *spiritualitate*. Într-un cadru geografic, Statele Unite se situează la extrema materialismului. Pînă şi mişcările *new age* americane sînt în mare parte afectate de o anumită superficialitate, de o formă de pragmatism şi materialism. În acest context, popoarele din Europa de Est se plasează într-o zonă oarecum intermediară între materialismul occidental şi spiritualitatea orientală, aflîndu-se în posesia unor calităţi comune ambilor poli. Valorificarea acestei fuziuni a opuşilor ar fi extrem de benefică pentru cultura est-europeană. Exploatarea concomitentă a potenţialului educaţiei clasice sistematice şi a sensibilităţii est-europenilor pentru *iraţional* şi *intuitiv*, dar şi a unui pragmatism moderat, ar transforma această zonă, în condiţii de libertate, democraţie şi prosperitate, într-un model de cultură cu o influenţă considerabilă asupra întregii lumi.

Cele două viziuni asupra lumii, cea occidentală şi cea orientală, presupun concomintent existenţa şi absenţa unui sens al vieţii. Spre deosebire de europeni, care se află mereu în căutarea unei cauze care să explice fenomenele naturale şi evenimentele istorice, orientalii percep lucrurile ca pe un dat, pentru ei totul există pur şi simplu, dincolo de orice explicaţie sau sens raţional.

Lumea s-a situat pe două nivele, unul *istoric*, al conflictelor şi contradicţiilor, pe care se desfăşoară o evoluţie, şi o dimensiune *metafizică,* de dincolo de timp. Tradiţia Sufi defineşte această dimensiune metafizică prin termenul *alam al-mithal*, care înseamnă „non-discriminare”, „absenţa multiplicităţii”. Ea

reprezintă elementul static, imuabil, continuitatea care se perpetuează independent de procesele istorice. Este o perfecţiune subtilă a lumii care rămîne neafectată de imperfecţiunea sa aparentă şi e percepută ca pe un sentiment intuitiv de plenitudine de către fiecare om, în fiecare moment al vieţii sale, chiar şi în cele mai dificile situaţii. Reprezentanţii culturilor tradiţionale interpretează această idee de atemporalitate ca pe o perspectivă plină de speranţă a unui Nou Început care urmează mereu după orice catastrofe ale istoriei.

Ideea unei dimensiuni atemporale a vieţii şi istoriei s-a asociat invariabil cu obsesia perpetuă a omului de a atinge nemurirea. Scriitorul William Burroughs a schiţat într-una din lucrările sale o evoluţie a mijloacelor prin care oamenii din diverse timpuri încercau să devină nemuritori. Bunăoară, în Egiptul Antic se practica mumificarea, totuşi această metodă prezintă anumite inconvenienţe. Să rămîi blocat într-un muzeu în timpul unor bombardamente ar fi o situaţie destul de neplăcută. William Burroughs descrie dificila migraţie spre Paradisul din „luxoasele reşedinţe Westwood”, înfruntînd „patrule de demoni”, şi se întreabă judicios dacă sufletul poate supravieţui unei explozii nucleare. Dar optează pînă la urmă pentru o altă formă de nemurire. Maestrul Zen de tragere cu arcul le-a spus discipolilor săi: „Atunci cînd veţi trage, voi fi cu voi!” Şi într-adevăr, de fiecare dată cînd aceşti discipoli îşi încordau arcurile, maestrul era alături de ei, prin învăţăturile lui. Astfel, inspirîndu-se din tradiţia unei discipline spirituale orientale, din non-conformismul Zen buddhist, fondatorul curentului Beat şi-a imortalizat propria personalitate prin intermediul operei sale, care a format cîteva generaţii de americani. În ultimă analiză, logica culturilor occidentale şi a celor orientale conduce spre o deducţie unică.

## Despre imprevizibil

Critica ce a dominat perioada modernă a impus principiul ordinii şi al armoniei absolute drept criteriu unic de valoare şi a descurajat orice manifestare de imprevizibil, nederminare şi haos în creaţia artistică. Este, de fapt, o expresie a tendinţei generale spre organizare rigidă care a definit civilizaţia occidentală. Această atitudine însă nu s-a manifestat în toate timpurile. De exemplu, în Grecia Antică, noţiunea de haos avea sensul de „origine primordială” şi de „indeterminare”. Abia în perioada Imperiului Roman şi a reprezentărilor latine despre lege şi ordine, cuvîntul „haos” a căpătat o nuanţă negativă, ca antipod al ordinii, sau ca „dezordine”. Evoluţia actuală a artei este marcată de o revalorificare a elementului-surpriză ca unul indispensabil realizării unor creaţii împlinite.

În era tehnologică, maşinile reprezintă ordonarea şi predictibilitatea, în timp ce calitatea definitorie a naturii umane rămîne impredictibilul, capacitatea de a transgresa condiţiile mediului şi a acţiona contrar regulilor şi legilor impuse de factorii externi. Conform concepţiei enunţate de Alvin Toffler în cartea sa „Al Treilea Val”, de la începutul perioadei industriale au existat numeroase încercări de aplicare a principiilor mecaniciste asupra tuturor aspectelor vieţii. Întregul sistem social s-a transformat într-o maşinărie ce tinde spre o funcţionare perfectă. Acest proces de mecanizare a ajuns să afecteze chiar şi domeniile umanitare. Facultatea de a acţiona intenţionat imprevizibil, independent de circumstanţe, care derivă din conştiinţa, capacitatea de discernămînt şi indeterminarea specifice omului, contribuie în mare măsură la valoarea operelor de artă. Disproporţiile, structurile non-liniare şi transgresiunile devin la fel de importante ca şi ordinea, armonia, continuitatea şi conformarea unor reguli. Arta reia astfel modelul naturii şi tinde spre o fuziune a opuşilor, spre un echilibru amplu între armonie şi dizarmonie, explorînd o continuitate subtilă care persistă în dezechilibrul extrem.

În condiţii obişnuite, computerele nu sînt capabile de acţiuni imprevizibile. Funcţia aleatorie, care le permite computerelor să realizeze operaţii aparent întîmplătoare, este, în realitate, o ecuaţie complexă ce calculează timpul parcurs de la momentul cînd utilizatorul pune în funcţiune computerul, iniţializîndu-l şi astfel este dependentă integral de acest impuls primar generat de om. Cu toate acestea, se consideră că orice dispozitiv electronic intră mai devreme sau mai tîrziu în pană, se blochează. O explicaţie ar fi substratul fizic de care depinde funcţionarea maşinilor. Astfel, natura însăşi integrează în ea o predispoziţie spre accident şi un element de nedeterminare.

Interesant este modul în care noţiunea de imprevizibil se transformă în contextul interacţiunii dintre om şi maşină. Aceasta din urmă tinde să devină „more human than human” ca în filmul „Blade Runner”, inspirat de romanul lui Philip K. Dick „Do Androids Dream Of Electric Sheep?”, în care apar maşini umanizate şi oameni ce îşi pierd umanitatea. Au existat şi diverse experienţe de creare a unor programe de inteligenţă artificială capabile să compună muzică. Publicul care a audiat o selecţie de piese instrumentale compuse cu ajutorul inteligenţei artificiale, dar şi lucrări ale unor compozitori „adevăraţi”, nu a putut distinge între muzica creată de computer şi cea compusă de oameni. Însă aceste programe nu au făcut decît să imite prin modele matematice stilurile specifice ale unor compozitori celebri.

Iannis Xenakis, unul din marii reformatori ai muzicii secolului 20, şi-a început activitatea artistică într-o perioadă în care pînă şi muzica de avangardă se orienta spre o ordine excesivă. Tehnica serială şi tehnica dodecafonică, inventate de Arnold Schoenberg şi dezvoltate de Webern, se bazau pe reguli stricte şi constau din permutaţii ale unor secvenţe repetitive. În acest context, Xenakis a iniţiat o direcţie de dezvoltare diametral opusă printr-o metodă a imprevizibilului, pe care a numit-o *stocastică*, de la cuvîntul grec *„stochos”*, care înseamnă „scop”, „direcţionare”. Este surprinzător şi faptul că teoriile muzicale ale lui Xenakis au fost inspirate de experienţa sa de matematician şi arhitect.

Tehnica serială derivă dintr-o viziune a lumii ca mecanism liniar, în care infinitatea poate fi redusă la cîteva elemente primare. Ea a fost anticipată de maşina combinatorică imaginată de gînditorul spaniol Raymond Lull în Evul Mediu, care, pornind de la cîteva principii elementare ale universului, oferea, la modul teoretic, posibilitatea de a deduce prin relaţii simetrice întreaga cunoaştere posibilă. Tot astfel Taoismul a creat un model reductibil al lumii, care derivă dintr-un principiu determinant primordial Dao, o dualitate Yin-Yang a principiilor pasiv şi activ, şi cele 5 elemente – apa, focul, lemnul, metalul şi pămîntul. În acelaşi timp, doctrina taoistă acordă un rol important spontaneităţii. Lucrările lui Lao Zi au influenţat în mod decisiv artele marţiale chineze, care nu se bazează pe reguli şi procedee, ci valorifică masiv factorul spontan. Taoismul explică această contradicţie prin faptul că însuşi principiul Dao, pentru că există prin sine şi nu e precedat de nici o altă lege care să-l determine, este în esenţă nedeterminat. Este vorba despre acelaşi haos şi aceeaşi nedeterminare de la începutul lumii pe care le semnalăm în cultura greacă şi cea egipteană. Revenind la Taoism, principiul Dao reprezintă firul unic, elementul comun, continuitatea care uneşte lumea, fiind un model, un arhetip universal prezent în fiecare parte constitutivă. În căutarea unui astfel de element comun, dar şi a unui sens ultim pentru orice lucrare muzicală, literară, dramatică sau de artă plastică, la fel ca şi în încercarea de a afla un adevăr final în lumea reală, a cărei reflecţie este arta, am putea găsi în centrul lui tot o nedeterminare, o coexistenţă simultană a tuturor semnificaţiilor posibile. Această indeterminare stă la originea libertăţii depline în care se poate manifesta imprevizibilul.

## Al patrulea element

În practicile şamaniste există două tehnici de bază pentru a induce o persoană în transă: suprasolicitarea senzorială şi vidul senzorial. Atît mişcarea infinită, cît şi absenţa ei relevă elementul imobil şi neschimbător din lume. Să afli această imobilitate în curentul timpului şi al spaţiului înseamnă să regăseşti factorul comun, continuitatea, modelul universal sau arhetipul prezent în parte, să găseşti infinitul şi eternul în finit. Tradiţia spirituală indiană consideră că Nirvana poate fi atinsă prin simpla respingere a tuturor gîndurilor şi impresiilor care ne parvin în minte, în acest fel cel mai profund strat al sinelui nostru şi al realităţii este adus la suprafaţă, sub forma unui adevăr ultim. Conform legendei, această condiţie a fost realizată de Buddha printr-o renunţare totală, o misiune cu adevărat dificilă din cauza gradului înalt de ataşament pe care-l avem faţă de obiectele şi forţele lumii materiale. În cadrul unor experienţe de explorare a vidului senzorial total, în care o persoană este scufundată într-un rezervor cu apă, s-a constatat că în primele 15 minute conştiinţa subiectului este dominată de gînduri reziduale. După aceasta vine o perioadă de disconfort şi panică, care, dacă este depăşită, e urmată de viziuni şi halucinaţii.

Tăcerea, ca expresie a ceea ce rămîne atunci cînd toate semnalele senzoriale auditive sînt eliminate, reprezintă *substratul realităţii*, spaţiul comun în care se manifestă toate sunetele. Faptul că sîntem capabili să percepem tăcerea înseamnă că acest substrat există.

Textul hindus Mandukya Upanishad ce ţine de filosofia Vedanta defineşte sunetul primordial care a creat lumea, Omkara, ca un arhetip universal care domină toate nivelele existenţei. Reprezentat prin silaba *Aum*, el este comparat cu bătaia unui clopot, care apare din neant pentru a se întoarce în infinit. Acest sunet constă din trei părţi, începutul, mijlocul şi sfîrşitul, care simbolizează trecutul, prezentul şi viitorul, forţele creaţiei, conservării şi distrugerii, cele trei Gunas sau atribute de

bază ale naturii umane şi cele trei stări de conştiinţă: starea de veghe, visul şi somnul profund. Aceste elemente de bază constituie fundamentul ternar al lumii noastre a multiplicităţii.

În acelaşi timp, în Mandukya Upanishad se mai menţionează existenţa unui al patrulea element ascuns, care e un subnivel al primelor trei elemente, spaţiul comun în care acestea acţionează, adevărata lor natură. Conform textului Maitrayana-Brahmaya Upanishad, elementele triple sînt o iluzie şi doar al patrulea este real şi reprezintă adevărul. Este existenţa care precede esenţa şi cauzalitatea, acea *fiinţare,* acel *ens* care scapă cunoaşterii raţionale bazate pe logică şi deducţie. Wittgenstein a scris în al său „Tractatus Logico-Philosophicus” că „... mistic nu e modul în care funcţionează universul, ci faptul că el există”. Tradiţia hindusă afirmă, de asemenea, că existenţa pură (Sat) este primul atribut al spiritului universal.

În muzică, tăcerea reprezintă acelaşi lucru ca şi o pînză pentru un tablou sau o pagină nescrisă pentru o carte. Cunoscutul jazzist John Coltrane a afirmat că cea mai bună muzică are la bază tăcerea. Contemplînd acest substrat într-o operă de artă, aflăm prezenţa eternului în timp.

Există un arhetip al formei valabil nu numai în artele temporale – literatură, teatru, muzică – dar şi în artele spaţiale, precum pictura, sculptura sau arhitectura. El se păstrează chiar şi atunci cînd metoda deconstrucţiei este aplicată la extrem, după cum se întîmplă în cazul instalaţiilor audiovizuale ce implică timpul conceptual, sau al utilizării tehnicii colajului şi al automatismului suprarealist în literatură. Acest model universal constă dintr-un echilibru iniţial, urmat de un dezechilibru şi o dezvoltare, care conduce spre o concentrare maximă de energie, o culminaţie şi un deznodămînt plasat în punctul Secţiunii de Aur, ce sfîrşeşte printr-un nou echilibru. Ciclul este reprodus la nesfîrşit în natură, fiind aplicat la toate nivelele sale. Este ritmul vieţii. Scopul acestei căi ar fi de a revela în momentul culminaţiei cel de-al Patrulea Element, prezenţa atemporalului în timp, o armonie şi un echilibru subtile care se menţin în dezechilibrul şi haosul extrem. Participînd la acest proces din natură, trecînd prin această experienţă, aflăm ceva

care nu poate fi pierdut niciodată, ceea ce e infinit, complet prin sine, etern şi indestructibil, armonia care domină în haos, lumina care învinge întunericul şi astfel ne depăşim neîncrederea şi devenim fermi şi puternici. Din momentul cînd găsim o dovadă vie sigură a prezenţei acestui echilibru superior, nici o forţă, nimeni şi nimic nu ne mai poate influenţa. Atunci ne autodepăşim şi transcendem lumea. Acest moment decisiv este prezent într-o piesă muzicală, într-un subiect de ficţiune, într-o viaţă de om şi în evoluţia unui univers. Este important să-l cunoaştem.

## În căutarea adevărului

Curentul *cyberpunk* din literatura şi cinematografia science-fiction, la fel ca şi o serie de discipline spirituale orientale, promovează ideea că percepţia lumii prin intermediul simţurilor nu garantează veridicitatea. Simţurile omeneşti sînt doar semnale bioelectrice şi dacă spre terminaţiile nervoase ar fi transmise nişte impulsuri electrice de aceeaşi intensitate, generînd o lume virtuală, atunci rămîne incert dacă omul ar reuşi să distingă realitatea de simulacru. Acest paradox, care în Europa a fost analizat de Rene Descartes, pune în discuţie mijloacele obiective de cunoaştere a adevărului.

În mod similar enunţului cartezian *cogito ergo sum,* tradiţia indiană Vedanta propune raţiunea ca o soluţie la această problemă. Faptul că sîntem conştienţi că existăm este absolut real. Astfel în substratul percepţiei senzoriale se ascunde adevărata natură a lumii. Procesul cunoaşterii este o exfoliere a aparenţelor, asemenea petalelelor *rozei mistice,* pentru a afla acel *„nomina nuda”* al călugărului Bernard de Morlaix, care a devenit protagonistul cunoscutului roman al lui Umberto Eco.

Toţi oamenii vin pe lume într-o stare primară de ignoranţă. În perioada iniţială a vieţii lor, ei sînt implicaţi într-un proces cognitiv. Fiecare persoană se confruntă cu aceleaşi întrebări existenţiale: Cine sîntem? Ce este lumea? Care este sensul existenţei acestei lumi? Care este originea tuturor fenomenelor? Dar de la un moment dat, majoritatea oamenilor renunţă să-şi mai pună întrebări, nu pentru că ar fi aflat răspunsuri la ele, ci fiindcă pur şi simplu se complac într-o ignoranţă camuflată prin imaginea unei realităţi absolute. Ei se instalează în clişee şi prejudecăţi, închizîndu-se în ele ca într-o cuirasă impenetrabilă, şi reacţionează cu violenţă la orice fenomen care transgresează viziunea lor asupra lumii. Însă *misterul realităţii* rămîne. O necesitate imperativă de a înfrunta acest mister survine în mod inevitabil.

Inteligenţa se defineşte printr-o anume capacitate de a soluţiona enigme. Exerciţiul acestei facultăţi conduce spre

enigma finală a vieţii. Dintr-un alt punct de vedere, inteligenţa este capacitatea de a unifica multiplicitatea lumii într-o singură imagine. Cunoaşterea este obţinută prin juxtapunere. Gîndirea discriminatorie şi gîndirea sintetică parcurg prin labirintul cunoaşterii calea de la o lume fragmentară, atomizată, spre una a unităţii holistice. Multiplicitatea şi partea sînt incomplete şi imperfecte, iar unitatea şi întregul constituie o formă perfectă. Fericirea spre care tind toţi oamenii este de fapt o stare de plenitudine, de satisfacţie a tuturor necesităţilor şi dorinţelor. Iar nefericirea este provocată de separare. Identificarea cu totalitatea, cu infinitatea universului ca un tot întreg, ar însemna atingerea fericirii, fiindcă aceasta ar presupune o completare simultană a tuturor dorinţelor şi necesităţilor posibile.

Cunoaşterea prin logică şi deducţie este în esenţă căutarea unei cauze a fenomenelor, „un lucru este astfel din cauza unui alt lucru”. În cazul în care se ajunge la o cauză primară, capacitatea cognitivă este pusă la îndoială atunci cînd aceasta se confruntă cu un obiect care, la rîndul său, există prin sine, fără o cauză.

În căutarea unei origini, ajungem inevitabil să ne întrebăm cum ar putea oare un obiect să apară din nimic. Această întrebare conduce spre o concluzie firească: nu există nicicînd o creaţie *ex nihilo,* universul, viaţa şi orice fenomene din lume nu se pot genera din neant, în vidul primar trebuie să fi existat mai întîi ceva din care acestea să fi apărut. Orice efect are o cauză, de fapt, efectul chiar se conţine în cauză, ceea ce generează un lanţ cauzal infinit. Lanţul cauzalităţii îşi are originea dincolo de timp, fiindcă timpul nu se poate crea nici el din neant. Această cauzalitate acoperă o infinitate de infinităţi, orice direcţie şi dimensiune, existînd simultan în orice punct din spaţiu şi chiar în orice moment din viitor, şi identificîndu-se cu orice obiect posibil.

Într-un sens, o infinitate de infinităţi, un întreg suficient sieşi generează propriul său opus. Un lucru care este totul este şi opusul său, de aceea existenţa creează non-existenţa, unitatea provoacă multiplicitatea şi separarea, perfecţiunea cauzează imperfecţiunea.

Este evident că în această cauzalitate infinită există o continuitate, un element comun. Acest element omniprezent constituie concomitent şi adevărata origine a lumii. Este *Logos*-ul creştin, *Aleph*-ul din kabbalistică, *Omkara* din hinduism şi *Dao* din tradiţia chineză, un principiu determinant primar şi o lege universală a naturii. Cauza primordială şi destinaţia finală a tuturor lucrurilor este unitatea, o infinitate de infinităţi coexistentă simultan.

Tradiţia spirituală hindusă vorbeşte despre cunoaşterea unui centru al lumii, a unui element primar în care infinitul se concentrează într-un singur punct. Aflăm acelaşi motiv şi în tradiţiile şamaniste, sau în cele scandinave, prin intermediul simbolului Arborelui Vieţii, un *axis mundi* spre care se îndreaptă eroii mistici. Odată aflat acest element, am putea cunoaşte totul, el determinînd toate celelalte obiecte din lume. De fapt, un element omniprezent ar anula separarea şi ar face ca orice obiect să fie una cu toate celelalte obiectele şi cu universul în ansamblu. Dacă partea este identică cu întregul, atunci fiecare obiect ar fi acest centru al lumii.

Aici ajungem la un nou paradox. Pe de o parte, prezenţa unui element omniprezent anulează separarea, pe de alta, faptul că fiecare obiect este totul generează şi existenţa unei separări. Indienii descriu lumea multiplicităţii (*Maya*) ca fiind concomitent existentă şi non-existentă. Lumea este în acelaşi timp perfectă şi imperfectă. Pe un anumit nivel atemporal, esenţa fiecărui om este completă, iar pe un alt nivel se manifestă conflictele şi contradicţiile timpului istoric, ceea ce implică în acelaşi timp prezenţa şi absenţa unui sens al vieţii. Am putea presupune că, de fapt, ciclurile naturii, în care toate formele se pierd pentru a se regăsi şi parcurg calea de la unitate, prin multiplicitate, pentru a se întoarce la unitate, au ca scop cunoaşterea printr-o experienţă directă a unităţii care se menţine în separare, a perfecţiunii din imperfecţiune.

Astfel aflăm un posibil scop al existenţei lumii. Experienţa directă a eternităţii în efemer îl face pe om să devină complet. Fericirea şi perfecţiunea înseamnă o fuziune cu perfecţiunea şi

imperfecţiunea în egală măsură, o condiţie pe care Lao Zi a descris-o în „Dao De Jing” ca „a fi strîmb şi prin aceasta drept”.

Să ştii la sigur că nimic nu dispare şi nimic nu poate fi distrus, şi prin aceasta să afli o formă de nemurire ar schimba în totalitate perspectiva asupra vieţii. Din acel moment lumea se va transforma dintr-un cîmp al luptei eterne într-un teren de contemplare.

Pentru a deveni complet, spiritul uman are nevoie să cunoască perfecţiunea şi imperfecţiunea, existenţa şi non-existenţa, adevărul şi iluzia, dar şi un anume element imprevizibil, prin care să-şi depăşească esenţa determinată. Abia atunci cînd devine mai mult decît el însuşi, cînd se transcende, orice lucru ajunge să fie cu adevărat complet. Teorema lui Goedel implică faptul că o idee nu poate fi propria sa parte şi de aceea cunoaşterea unui lucru poate fi realizată numai din exterior, a cunoaşte un lucru înseamnă a-l depăşi. Faptul că sîntem capabili să cunoaştem orice obiect sau idee, care sînt de fapt identice cu universul ca un tot întreg, dar şi faptul că ne identificăm cu orice obiect şi idee, înseamnă că toate formele se depăşesc pe sine şi depăşesc universul. Dincolo de existenţă, non-existenţă şi transcendent nu mai este nimic. Restul e tăcere, am putea spune asemenea personajului shakespearian.

## *Avatar*, un conchistador în paradis

Faimosul film de ultimă oră al lui James Cameron reia povestea conchistadorului ajuns într-o fascinantă Lume Nouă. Va rezista oare omul în faţa utopiei perfecte, sau instinctele sale distructive vor prevala în mod inevitabil? Pelicula propune spectatorilor o călătorie la distanţă de ani-lumină, pentru a regăsi, de fapt, o imagine metamorfozată a planetei Pămînt, care se manifestă deopotrivă ca un paradis şi ca un infern. Naturii serene din „Avatar”, simbol al păcii şi armoniei, i se opune tranşant spectrul ororilor trecutului, al războiului, genocidului şi totalitarismului care continuă să planeze asupra lumii. În acest moment cardinal, în care umanitatea se îndreaptă spre orizonturi incerte, filmul pune în discuţie o serie de probleme esenţiale pentru destinul ei de mai departe.

Dihotomia dintre personajul Jack Sully şi antipodul său, colonelul Miles Quaritch aminteşte de un episod real din timpul Conchistei. Doi marinari spanioli naufragiaţi au fost preluaţi de un trib amerindian. Unul dintre ei s-a ataşat de aborigeni şi a ajuns chiar să-i susţină în lupta lor pentru supravieţuire, devenind un prototip al eroului din filmul „Dansînd cu lupii”. Celălalt însă nu a fost în stare să suporte această lume străină şi a părăsit-o cu prima ocazie. Această contrapunere a extremelor îl va urmări pe om chiar şi la capătul universului.

Protagonistul filmului „Avatar” ia o decizie cu consecinţe deosebit de grave. El renunţă la propria umanitate, înfăţişată de vechiul său corp mutilat, optînd pentru o existenţă post-umană. Procedura prin care visele sale devin realitate reprezintă clar un simbol cyberpunk: disoluţia conştiinţei umane într-un ocean digital. În acelaşi timp, referinţele tehnologice se îmbină armonios cu ideile noii filosofii Gaia, un gen de panteism ecologic, care-l identifică pe Dumnezeu cu forţele tămăduitoare ale naturii. Credinţa în nemurirea sufletelor într-un „mainframe” al spiritului Gaia, înfăţişată în „Avatar”, coincide cu viziunea expusă de regizorul Lars Von Trier în ultimul său film

„Antichrist”, cea de a deveni mai puţin civilizaţi şi de a afla refugiu în natură.

Realizînd ideea unei tehnologii organice, filmul lui Cameron confirmă faptul că grafica de computer a devenit o ştiinţă şi o artă. Procedeele de creare a unei realităţi iluzorii se află într-o continuitate directă cu cercetările artiştilor din Grecia Antică, care imitau natura, pentru ca mai apoi să o depăşească. Dacă Michelangelo şi Da Vinci ar fi trăit în secolul 21, ar fi practicat şi ei *computer science*.

Fulminantul succes al peliculei „Avatar” se datorează în bună parte capacităţii autorilor săi de a se adapta la preferinţele de moment ale publicului mondial. În acest context, cinematografia science-fiction se manifestă ca fiind cel mai popular gen. O dovadă este fervoarea provocată de „Star Wars”, „Matrix”, sau „Terminator”. Deşi par neverosimile, subiectele acestor filme transmit cu precizie pulsul lumii de azi.

Prin efortul său de a imagina o lume străină, „Avatar” poate fi comparat doar cu pelicula „Alien”. Spre deosebire însă de realitatea de coşmar din „Străinul”, noua producţie a lui James Cameron prezintă un adevărat Eden audiovizual. Această estetică luxuriantă a fost anticipată încă în „Star Wars. Episode 1 – The Phantom Menace” (1999), fiind pusă în valoare de George Lucas la sugestia unor graficieni japonezi din industria filmului de animaţie. Noul joc „Final Fantasy XIII”, care s-a vîndut într-un milion de exemplare, în primele 24 de ore de la lansare, doar în Japonia aplică un stil de grafică similar. Pentru unii, astfel ar putea arăta „paradisul pe pămînt”.

După apariţia filmului „Jurassic Park”, a devenit clar că tehnologiile computerizate vor avea de jucat un rol decisiv în cinematografie. La fel de importantă s-a dovedit a fi metoda *motion-capture,* care, de la mijlocul anilor 90, este utilizată frecvent în jocurile de computer, în defavoarea secvenţelor filmate. Prin această metodă, aplicată şi în filmul „Avatar”, gesturile actorilor sînt scanate şi transpuse unor personaje virtuale. Tehnologia *motion-capture* nu presupune neapărat dispariţia actorilor reali, ci ar putea, din contra, să amplifice

forţa expresiei actoriceşti, suprapunînd pe chipurile artiştilor măşti fantasmagorice.

Opţiunea lui James Cameron pentru un limbaj vizual asociat unui scenariu relativ simplu rezonează cu recentele teorii ale unei arte post-dramatice, care nu pune accent pe forma temporală şi pe dezvoltarea personajelor, ci pe corp şi pe ambianţă. „Avatar” reflectă astfel şi o schimbare de paradigmă artistică. Este evident că lumea nu mai e aceeaşi, chiar se constată mutaţii vizibile în natura umană. Din această perspectivă, filmul „Avatar” semnalează în mod pozitiv capacitatea artiştilor de azi de a inventa noi forme şi o evoluţie continuă a forţei lor  imaginative.

Pe de altă parte pelicula „Avatar” va stimula cu siguranţă industria hollywoodiană, la fel cum a făcut-o „Star Wars”, conducînd de asemenea la apariţia altor „Godzile” cinematografice, care urmăresc succesul financiar şi mai puţin cel artistic. Creaţia lui James Cameron este o lecţie perfectă de film dată unor cineaşti orgolioşi, ale căror realizări nu sînt nici artă şi nici divertisment, care preferă să recicleze scheme uzate, neavînd curajul să exploreze teritorii noi.

„Avatar” surprinde de asemenea prin precizia cu care se branşează la imaginarul colectiv. Tensionatul duel cu robotul mecha din scena finală, o prezenţă ciudată într-o peliculă americană, este inspirat de filmele de animaţie japoneze, în care aceste pitoreşti „unităţi de luptă” au devenit obligatorii, datorită popularităţii de care se bucură. Iar nava din scena de introducere aminteşte de scurta aventură de „turist spaţial” a lui James Cameron, avînd aspectul unui *space shuttle* sau al Staţiei Orbitale Internaţionale.

Imaginea unei jungle extraterestre i-a fascinat mereu pe artiştii science-fiction, iar „Avatar” oferă o primă ocazie de a aplica acest motiv în cinematografie, el fiind deja exploatat în perioada incipientă a jocurilor de computer. Bunăoară, eroul din „Flashback” se trezeşte fără memorie în mijlocul unei jungle de pe un Titan teraformat. Acţiunea din „Generations Lost” are loc la fel pe o planetă îndepărtată acoperită de junglă. O parte din urmaşii unor colonişti sosiţi cîndva de pe Pămînt şi-au uitat

trecutul şi au devenit aborigeni, iar alţii, populînd o navă spaţială de pe orbita planetei, s-au transformat în oameni-maşini şi şi-au pierdut umanitatea. Numele planetei Pandora din „Avatar” se asociază cu mitul grec, dar şi cu planeta pe care se desfăşoară acţiunea din continuările romanului „Destination Void” al lui Frank Herbert. Eroii săi sînt teleportaţi pe această planetă de o inteligenţă artificială cu puteri supranaturale.

Filmul „Avatar” abundă în scene incredibile, care lasă o impresie covîrşitoare asupra spectatorilor: „hipopotami” cu botul de rechin-cap-de-ciocan, cîini cu şase labe, cai care se hrănesc cu nectar, plante bioluminescente şi dragoni ieşiţi direct din basme. Multe persoane care au vizionat „Avatar”-ul de două sau trei ori la cinematograf au declarat că este cel mai frumos film pe care l-au văzut în viaţa lor. Dar cel mai important aspect al „Avatar”-ului este faptul că această peliculă conţine o mare doză de adevăr. Recent astronomii au confirmat existenţa a peste o sută de planete din afara sistemului solar care ar putea susţine viaţa. Chiar şi pe Marte a fost găsită apă şi bacterii fosilizate. Pandora din „Avatar” a fost inspirată de o planetă descoperită nu demult în sistemul Alfa Centauri A, care ar putea avea condiţii similare celor de pe Pămînt.

Perspectiva existenţei unei exobiologii şi chiar a unei xenoetnologii depăşeşte imaginaţia. Iar un contact real cu marele necunoscut s-ar dovedi a fi infinit mai terifiant decît minunatele imagini din filmul „Avatar”.

**David Mitchell şi „Atlasul norilor”**

După lansarea în 2004 a cărţii sale *Atlasul norilor*, scriitorul britanic David Mitchell a fost declarat de către critica literară anglofonă drept un „inventator al romanului secolului 21”. Cartea este structurată ca o înşiruire de stop-cadre ce marchează succesiunea timpului, prezentând o cronică a lumii moderne.

După euforia milenaristă de la sfârşitul anilor 90, realitatea de azi pare să provoace o decepţie profundă. Pământul rămâne bântuit de fantomele războiului, suferinţei şi morţii violente. Seniorii lumii continuă să omoare, să fure şi să mintă în numele „binelui”, reprezentând interesele vicioase ale unor categorii sociale parazitare. Aceste atitudini ipocrite riscă să fie înlocuite de un rău neruşinat, necamuflat, care să-şi arate adevăratul chip în întreaga sa hidoşenie. În pofida acestor fenomene abominabile, se observă totuşi în Lumea Nouă o... *frumuseţe stranie*. Există mulţi tineri care consideră drept un privilegiu să se fi născut anume în aceste timpuri agitate. Până la urmă, mişcările milenariste şi previziunile apocaliptice sunt atestate oricând şi oriunde, şi se înscriu în ciclurile perpetue ale creaţiei şi distrugerii.

Fiind un produs al tumultuoşilor ani 2000, romanul lui David Mitchell este alcătuit din mai multe linii de subiect interconectate. Paginile sale conţin un amalgam de personaje ce surprind prin diversitatea etnică şi geografică. Este o saga a cărei acţiune cuprinde trecutul, prezentul şi viitorul îndepărtat.

Volumul începe şi se termină cu jurnalul unui notar din secolul XIX, care săvârşeşte o călătorie pe mare din Orientul Îndepărtat în America. Pe parcursul ei este otrăvit de un personaj sinistru, fiind salvat apoi de un sclav indigen faţă de care notarul manifestase un gest elementar de compasiune. Supravieţuitorul acestei călătorii anevoioase, cu valenţe iniţiatice, se transformă ulterior într-una dintre figurile-cheie ale mişcării pentru abolirea sclaviei în Statele Unite.

Urmează povestea unui compozitor belgian, căruia în 1931 îi vine în vis melodia unei piese muzicale intitulate *Atlasul norilor*. După care subiectul este preluat de o jurnalistă din California anului 1975, care investighează nişte crime de la o centrală nucleară. În continuare este înfăţişată povestea unui editor de la începutul secolului 21, hărţuit de un gangster şi sechestrat într-un azil pentru restul vieţii sale. Urmează confesiunea unei androide dintr-un viitor hipertehnologizat, interogată după un act de rebeliune împotriva societăţii totalitare care i-a transformat în sclavi rasa de cyborgi din care face parte. Iar cea de-a şasea poveste este narată în Hawai, într-o societate neotribală postapocaliptică, în faţa unui public adunat noaptea în jurul unui foc. În final romanul prezintă în ordine inversă deznodământul fiecăruia dintre subiectele dezvoltate în prima sa parte.

Epilogul transmite un mesaj umanist. Fiecare viaţă de om, din miliardele ce se perindă în *Regatul subceresc*, apare ca o picătură din şuvoiul ce formează oceanul vieţii.

*Atlasul norilor* confirmă presupunerile de acum câţiva ani conform cărora în literatură se manifestă un proces de fuziune între proza realistă şi cea fantastică. De fapt, astăzi nu se mai poate scrie literatură realistă în sens tradiţional: o descriere elementară a vieţii cotidiene, în care suntem înconjuraţi de *gadget*-uri tehnologice, are toate ingredientele unui text SF.

Pe de altă parte, *Atlasul norilor* se distinge prin acea pasiune specifică pentru jocul deconstructivist, proprie autorilor postmodernişti şi care a obsedat cândva mişcarea Beat sau avangarda franceză. Dar şi prin abordarea hipertextualităţii. În locul naraţiunii liniare abandonate, romanul lui David Mitchell prezintă o scriitură ubicuă, în care fiecare instantaneu din matricea sa spaţiotemporală este legat prin „găuri de vierme” de mereu alte personaje şi decoruri. S-ar putea spune că are ceva din aerul frumoaselor poveşti din *O mie şi una de nopţi*, care i-au fascinat pe mulţi scriitori, printre care şi pe Borges.

Titlul cărţii ar fi putut fi inspirat de un obicei de dată recentă de a colecţiona fotografii ale cerului, privit ca un spectacol irepetabil, ca un obiect de nesfârşită contemplare. Interesant de

remarcat că în limba chineză noţiunea de „lume” în ansamblu este definită prin termenul *tianxia,* tradus *mot-a-mot* ca Subceresc. Cerul sub care se perindă existenţa pământenilor este astfel un simbol transcultural al dimensiunii atemporale a vieţii şi istoriei. În acelaşi timp, cerul reprezintă un simbol creştin, dar se regăseşte şi în cultura indiană, unde se asociază cu spiritul universal (*Brahman*), şi se raportează la imaginea norilor, ca reprezentări ale tranzientului şi aparenţelor.

David Mitchell s-a născut în 1969, în localitatea britanică Southport. A urmat studiile la Universitatea din Kent, unde a absolvit facultatea de literatură britanică şi americană, apoi şi-a luat masteratul în literatură comparată.

După încheierea studiilor, a locuit un timp în Sicilia, după care s-a stabilit pentru o perioadă îndelungată în Hiroshima, Japonia, unde a predat limba engleză. S-a căsătorit cu o japoneză, cu care are doi copii. Până la urmă însă a decis să părăsească Ţara Soarelui Răsare, fiindcă s-a simţit un străin printre niponi. În limba japoneză există chiar un cuvânt special pentru intruşii din alte ţări – *gaijin*, care înseamnă deopotrivă „străin” şi „sălbatic”. Fiind îngrijorat pentru viitorul copiilor săi de origine mixtă, care ar fi sperat în Japonia doar la o carieră universitară sau la una în sfera divertismentului, David Mitchell s-a mutat cu familia în Irlanda. Cunoscutului autor îi place să spună în glumă că într-un tărâm insular ca Irlanda, cu o populaţie atât de puţin numeroasă, nimeni nu face caz de statutul său de scriitor, fiindcă „oricine îl cunoaşte pe cineva care-l ştie pe Seamus Heaney, Laureatul Nobel”.

În afară de *Atlasul norilor*, David Mitchell a mai lansat alte câteva romane: *Ghostwritten* (1999), *number9dream* (2001), *Black Swan Green* (2008). Acţiunea celui mai recent proiect romanesc al său, *The Thousand Autumns of Jacob Zoel* (2010). se desfăşoară în Japonia, în perioada în care această ţară se autoizolase pentru două secole de restul lumii.

La sfârşitul anului 2012 urmează să fie lansată o adaptare cinematografică a romanului *Atlasul norilor*, produsă de fraţii Wachowski, cunoscuţi ca autori ai trilogiei *Matrix*. Din distribuţie fac parte actori de renume ca Tom Hanks, Halle Berry şi Hugh

Grant. Pelicula beneficiază de un buget costisitor şi de efecte vizuale performante. Se prevede ca *Atlasul norilor* să devină una dintre cele mai valoroase lansări ale acestui sezon cinematografic.

## *Dune*: o legendă SF

Undeva, la capătul universului, se află un tărîm misterios la care se poate ajunge doar în cele mai ciudate vise. Este planeta-deşert Arrakis, cunoscută şi sub numele de Dune.

Creaţie a prodigioasei imaginaţii a scriitorului american Frank Herbert (1920-1986), „Dune” este considerat de critici cel mai important roman *science-fiction* realizat vreodată. De la lansarea sa în 1965, „Dune” a devenit cel mai mare bestseller SF şi continuă să atragă milioane de cititori din întreaga lume. Fanii săi *hardcore* au făcut un adevărat cult din această carte, pe care astăzi o descoperă o nouă generaţie.

Acţiunea romanului se desfăşoară într-un viitor îndepărtat. Universul cunoscut este stăpînit de Împăratul-Padişah Shaddam IV. Întreaga economie are ca resursă primară un drog numit *spice melange* (în traducere română, mirodenie). Mirodenia prelungeşte viaţa, extinde conştiinţa şi este indispensabilă navigatorilor spaţiali. Fără mirodenie nu ar exista civilizaţie. Cel care o controlează, stăpîneşte universul.

Iar această substanţă se găseşte numai în nisipurile planetei Dune. Mirodenia se află într-o relaţie stranie cu viermii de nisip, nişte monştri de cîteva sute de metri care atacă orice sursă de sunet ritmic, simbol al haosului sau al forţei distrugătoare a timpului. În pustiurile nesfîrşite locuiesc fremenii, o populaţie de războinici neînfricaţi capabili să contracareze pînă şi forţele imperiale.

O forţă influentă în universul Dune este Ordinul Bene Gesserit (de la „iezuit”, dar şi de la „Bene Gezziret” – în arabă, „Copiii Peninsulei”), care aminteşte cumva de Biserica Catolică. Ambiţiile sale de dominaţie includ crearea prin programe de selecţie genetică a unei forme de supraom numit Kwizats Haderach (de la Kefitsat Haderech din folclorul ebraic).

Organizaţia CHOAM (un echivalent al OPEC-ului, conform descrierii lui Frank Herbert) are ca scop reglementarea comerţului cu mirodenie. Diverse case regale îşi dispută dreptul asupra resurselor de *spice melange.* În prim plan se află un

conflict dintre Casa Atreides şi Casa Harkonnen. Spre deosebire de Atrizii cruzi din Grecia Antică, cei din „Dune” reprezintă o emblemă a onestităţii. Printr-o atitudine onorabilă faţă de adepţii săi, Ducele Leto Atreides, amintind de tipajul unui John Kennedy, devine extrem de popular şi se transformă într-o figură incomodă chiar şi pentru Împărat. În schimb, Casa Harkonnen este condusă prin violenţă şi teroare de sîngerosul Baron Vladimir Harkonnen, situîndu-se la antipodul calităţilor morale ale dinastiei Harkonnen din mitologia finlandeză. În urma unei decizii a organizaţiei CHOAM, industria de extracţie a mirodeniei este cedată Casei Atreides, care-şi mută sediul pe Dune. Harkonnenii în complicitate cu Împăratul lansează un atac neaşteptat în timpul căruia Ducele Leto este ucis, alături de întreaga armată Atreides.

Personajul central al romanului, tînărul Paul Atreides evadează în pustiurile Dunei şi în scurt timp devine liderul fremenilor, profitînd de puterile sale supranaturale, printre care cea de a prevedea viitorul. În final, Paul, acum cunoscut sub al său *nomme de guerre* Muad’Dib, îşi conduce trupele fremene în luptă, distruge dinastia Harkonnen şi îl învinge pe Shaddam IV, răzbunîndu-şi tatăl şi devenind astfel împărat al întregului univers. Prea tîrziu Paul îşi dă seama că e doar o marionetă în mîinile unor forţe care-l depăşesc. Armata fremenă declanşează un jihad asupra tuturor planetelor din univers.

Însă ceea ce-l distinge pe Paul Muad’Dib de un Hamlet din viitor urmărit de fantoma tatălui său, ceea ce face din lupta sa ceva mai mult decît o simplă vendetă, este întîlnirea cu tînăra fremenă Chani. Povestea de dragoste, care transcende timpul, îi adaugă lui Paul o nouă dimensiune umană, influenţînd subtil evoluţia acţiunii din toate cele 6 volume ale acestei saga spectaculoase.

După succesul primului volum, a urmat „Dune Messiah” (1969), care descrie declinul domniei lui Paul Atreides. În „Dune Messiah” apare în scenă Ordinul Bene Tleilaxu, care îl readuce la viaţă pe Duncan Idaho sub forma unui aşa-numit *ghola.* „Children Of Dune” (1976) are ca temă destinul urmaşilor lui Paul Atreides. În „God Emperor Of Dune” (1981) fiul lui Paul,

Leto II, după o fuziune cu un vierme de nisip, se transformă în cel mai mare tiran din istorie. Iar în „Heretics” (1984) şi „Chapterhouse” (1985), universul Dune e pe cale de implozie sub presiunea unor duşmani noi veniţi din spaţiul îndepărtat. În centrul acţiunii se află un *ghola* al lui Duncan Idaho şi un geniu militar, Basharul Miles Teg. După o bătălie finală, un adevărat Armaghedon, Duncan conduce o navă spaţială spre un univers neexplorat. Toate personajele din Dune ating nemurirea într-o lume nouă.

„Dune” oferă un alt tip de scriitură, distanţîndu-se de SF-ul de consum şi de acea senzaţie de „optimism” fals pe care ne-o lasă de obicei o astfel de lectură. Spre deosebire de modelul de *science-fiction* reprezentat de Jules Verne şi H.G. Wells, care are ca nucleu elementul de aventură, romanul lui Frank Herbert are o arhitectură extrem de complexă. Subiectul său evoluează pe multiple nivele: filozofice, metafizice şi religioase. Propriu-zis, „Dune” este o reflecţie asupra istoriei transpuse într-un cadru alegoric şi tinde să fie un compendiu al tuturor culturilor în care orice persoană din orice colţ al lumii se poate regăsi, indiferent de opţiunile sale politice, indiferent dacă sînt credincioşi sau atei. După cum a afirmat Frank Herbert însuşi, care era pasionat de studiul antropologiei, toate personajele din „Dune” sînt recognoscibile ca figuri istorice. Practic, fiecare noţiune sau nume face aluzie la concepte europene, arabe, ebraice, hinduse, buddhiste, sufi sau amerindiene din toate timpurile şi abundă în referinţe intertextualiste. „Dune” este un *koan zen*, un *puzzle,* o enigmă a cărui dezlegare i-ar putea schimba cititorului viaţa, care-l încurajează pe acesta să-şi pună o serie de întrebări importante, acordîndu-i în acelaşi timp libertatea să tragă propriile sale concluzii.

Frank Herbert a elaborat concepţia primului volum „Dune” timp de 6 ani. Ideea care a stat la originea romanelor „Dune” a fost una ecologică, vizînd principiile după care orice sistem social continuă să funcţioneze. Frank Herbert a afirmat că puterea nu corupe, ci atrage indivizi coruptibili, persoane demente care doresc puterea doar de dragul puterii şi că puterea liderilor tinde să fie acaparată de structuri birocratice.

El denunţă în cartea sa pericolul pe care îl exercită dependenţa umanităţii de lideri, sisteme rigide şi de resurse limitate.

Recent, fiul lui Frank Herbert, Brian, împreună cu scriitorul Kevin J. Anderson, a iniţiat o serie de cărţi care continuă faimoasa saga. Fanii Dune sînt însă nemulţumiţi de maniera superficială în care noile volume abordează subiectele originale şi le consideră drept un artificiu de marketing după reţeta Dan Brown-„Harry Potter”-Coelho. Iniţial, primul volum „Dune” al lui Frank Herbert a fost refuzat de 20 de edituri americane, însă acum acelaşi sistem editorial încearcă să profite financiar compromiţîndu-i moştenirea.

În România, romanul „Dune” a fost cunoscut şi apreciat încă înainte de 1989. Sebastian A. Corn, unul dintre cei mai talentaţi autori SF români, a scris chiar o continuare „Dune 7”, apărută sub pseudonimul Patrick Herbert. Iar în prefaţa primei ediţii „Dune” apărute în Uniunea Sovietică, în timpul perestroikăi, se menţiona că motivul ignorării acestei lucrări în perioada comunismului a fost faptul că „Dune” nu se înscria în normele realismului socialist şi ale „viitorului luminos”. În „Dune”, peste milenii, lumea continuă să fure şi să omoare. Dar lupta dintre bine şi rău nu s-a sfîrşit şi prin urmare, mai există speranţă.

## Francis Ford Coppola: Aventura unui mare cineast

Posibil, dacă nu ar fi existat un Coppola şi un Scorsese, care, în anii 60 şi 70, au readus publicul în cinematografe prin pelicule de o certă valoare, cea de-a şaptea artă ar fi dispărut, absorbită de televiziune.

Francis Ford Coppola reprezintă o figură aparte în lumea filmului. Este un mare profesionist, dar, în acelaşi timp, spre deosebire de mulţi alţi regizori de renume nu s-ar putea spune că are un ego supradimensionat. Chiar dacă mai persistă prejudecata că regizorul trebuie să fie o figură autoritară, un „dictator” faţă de „supuşii” săi. După cum mărturisea într-un interviu, cineaştii atinşi de celebritate ajung adesea la convingerea că tot ce vor face va deveni automat o capodoperă, ceea ce conduce inevitabil la rezultate lamentabile. O altă opţiune pentru un cineast este cea de a se lansa mereu în noi provocări, explorând alte teritorii artistice, cu asumarea riscurilor inerente. Este cazul cunoscutului regizor de origine italiană.

Francis Ford Coppola s-a manifestat din copilărie ca un cititor pasionat, lecturile fiind pentru el o inepuizabilă sursă de inspiraţie. Aceasta în timp ce în California circulă bancul despre producătorii de film care preferă în discuţiile private să vorbească despre automobile, confundându-i pe Rimbaud şi Chagal cu Rambo şi Steven Seagal.

Această pasiune pentru cărţi i-a fost cultivată de către fratele său mai mare, care a devenit ulterior profesor de filosofie. Cineastul avea să-i dedice filmul *Rumble Fish (Peştişorul bătăuş),* lansat în 1983. Astăzi acest episod mai puţin cunoscut din filmografia lui Coppola constituie o adevărată descoperire pentru orice cinefil, confirmând marele talent al regizorului. O aluzie la *West Side Story* şi *Rebel Fără Cauză*, filmul descrie povestea adolescentului Rusty James, şef al unei bande. Protagonistul îl idolatrizează pe fratele său mai mare, un biker ca James Dean, care dispăruse pe neaşteptate cu ceva timp în urmă. Într-un moment de dificultate, fratele protector,

acest *„prinţ fără regat ivit dintr-o piesă şi dintr-un timp străin”,* se întoarce pentru a-i salva viaţa lui Rusty. În deznodământul filmului idolul se sacrifică, pentru ca adolescentul să se transforme în adult şi să-şi revendice „oceanul vieţii”. *„Regele străzilor a murit, trăiască regele!”*

Într-o replică, fratele rebel spune că *„unicul neajuns al lui Rusty James ar fi devotamentul său”.* În realitate, puterea de a te dedica în totalitate unui ideal se poate dovedi una dintre cele mai mari virtuţi. Francis Ford Coppola îşi urmează idealul său artistic, la fel cum *alter ego*-ul său din film este legat de pasiunea irezistibilă pentru luptele dintre bande.

Rolul lui Rusty James este interpretat de Matt Dillon, iar în cel al fratelui evoluează actorul Mickey Rourke, unul dintre discipolii privilegiaţi ai lui Lee Strasberg, profesorul de actorie al lui Robert De Niro şi al lui Al Pacino. Prezenţa sa deosebit de expresivă îl transformă într-un centru de gravitaţie al întregii pelicule. Biografia eroului lui Mickey Rourke aminteşte de viaţa sa reală: actorul a fost el însuşi un bătăuş cu o adolescenţă la fel de zbuciumată. La un moment dat, a fost tentat chiar să renunţe la cariera actoricească pentru a se dedica boxului profesionist, considerându-l pe acesta din urmă drept o ocupaţie mult mai onestă.

În *Rumble Fish* apare o pleiadă de actori talentaţi, precum Diane Lane, în rolul iubitei lui Rusty, care-l convinge că e la fel de dur şi de deştept ca fratele său, Dennis Hopper, în rolul tatălui lui Rusty James, sau Nicholas Cage, în realitate o rudă a lui Coppola, care interpretează rolul unui membru al bandei conduse de eroul central.

Performanţa actoricească şi scenariul elaborat, în asociere cu munca operatorului şi montajul, dar, mai ales, regia deosebit de inspirată, fac din *Rumble Fish* o bijuterie audiovizuală. Filmul înfăţişează un amalgam de perioade istorice şi culturi din care nu lipsesc elemente de realism magic, precum în scena când Rusty, rănit, începe să leviteze. Se remarcă în mod special optica neobişnuită a peliculei, filmate în alb-negru, acest artificiu vizual fiind motivat de faptul că fratele biker este daltonic.

Coloraţi apar doar peştii din acvariu pe care-i vede acesta în finalul dramatic, un simbol plin de semnificaţii.

În schimb, cel mai cunoscut film al lui Francis Ford Coppola, *Naşul,* este considerat de propriul ei autor mai degrabă ca un proiect lucrativ, chiar dacă i-a adus premiul Oscar. Introducerea în distribuţie a lui Al Pacino şi a lui Marlon Brando a fost o întreagă problemă, în cazul primului, pentru că era un necunoscut pe atunci, iar în cazul celui de-al doilea, pentru că producătorii se săturaseră deja peste măsură de manierele sale excentrice. Iar *Naşul 2* şi *3* au fost filmate, conform spuselor regizorului, doar pentru că echipa de cineaşti căuta pe atunci cu disperare mijloace pentru a-şi achita facturile. Coppola a mărturisit, în acelaşi interviu, că preferă mai curând să realizeze producţii experimentale ca *The Conversation.*

Îmi amintesc foarte clar momentul când am vizionat în copilărie *Conversaţia* la cinematograf. (Se întâmpla în perioada sovietică, pe la mijlocul anilor 80, la fostul cinematograf Iskra.) Aveam impresia că asistam la ceva important ce se întâmpla pe ecran, un sentiment similar celui pe care l-am avut, puţin mai târziu, la premiera spectacolului *Aşteptându-l pe Godot,* cu Petru Vutcărău şi Mihai Fusu. De fapt, evenimentele artistice de excepţie reprezintă şi ele nişte momente importante din viaţa oamenilor.

Însă cel mai ambiţios şi posibil cel mai reuşit proiect cinematografic al lui Francis Ford Coppola a rămas *Apocalypse Now*, un ritual de purificare pentru întreaga generaţie şaptezecistă, precum şi o încercare de exorcizare a marii sale traume, războiul din Vietnam. Filmul este inspirat de proza lui Joseph Conrad *Heart of Darkness* şi descrie o călătorie expiatoare spre izvoarele râului Styx, unde aşteaptă Colonelul Kurtz, întruchipat de Marlon Brando. Una din replicile sale citează direct spusele unui general american anonim, în care se concentrează întreaga nebunie a războiului. Această butadă aduce la lumină linia insesizabilă ce separă violenţa justificată de răul absolut: *„Ei învaţă tinerii să bombardeze lumea, dar le interzic să scrie pe avioanele lor ...., fiindcă e obscen.”*

*Apocalypse Now* se încheie, la fel ca şi *Rumble Fish,* cu sacrificiul unui monstru sacru primordial, menit să-i provoace apoi reînvierea ritualică. După ce asasinul jucat de Martin Sheen îl omoară pe Kurtz, figura liderului mesianic, a călăuzei, este resuscitată prin supravieţuitorul ordaliei, la fel ca şi în *Rumble Fish* prin tânărul Rusty, pentru ca acest nou erou să se conducă pe sine însuşi afară din întuneric.

Francis Ford Coppola s-a arătat interesat de filmele umaniste pentru tineri din anii 60, de genul *Bonnie şi Clyde* sau *Midnight Cowboy,* văzând în arta cinematografică o forţă ce poate să dezvolte în tânăra generaţie însuşiri pozitive. După cum literatura umanistă a lui Kipling şi Jack London a format caracterul „generaţiilor pierdute” ce au înfruntat cele două războaie mondiale, s-ar putea spune că filmele acestui distins regizor continuă să inspire spectatorii din întreaga lume şi în cel de-al doilea deceniu al secolului 21. După *Koyaanisqatsi, Dracula, Supernova, Youth Without Youth, Tetro* şi, mai nou, *Twixt* şi *On The Road,* aventura acestui mare cineast este în desfăşurare.

## H.R. Giger, un explorator al tenebrelor

Artistul plastic de origine austriacă Hans Rudolph Giger este considerat de către critica internaţională drept unul dintre cei mai temerari exploratori ai „părţii întunecate” a naturii umane. Creaţia sa aduce în faţa ochiului minţii o realitate de coşmar în care se concentrează întreaga anxietate a omului contemporan. Asemenea unui Dante sau a unui Goya modern, H.R. Giger descoperă tărîmuri fantasmagorice ale subconştientului şi oniricului, redînd realitatea spiritului în imagini de o fidelitate fotografică.

H.R.Giger se numără printre discipolii lui Salvador Dali şi a preluat multe principii ale esteticii suprarealiste. Lucrările sale, care atrag şi înspăimîntă deopotrivă, manifestă similitudini cu literatura lui Edgar Poe şi cea a lui H.P. Lovecraft. Domeniile predilecte ale acestui maestru al imaginarului sînt grafica şi instalaţiile. În cazul graficii, utilizează frecvent spray-ul, tehnică pe care alţi artişti o consideră dificilă, dar care conferă lucrărilor un aspect modern, făcîndu-le asemănătoare unor graffitti. Iar instalaţiile lui H.R. Giger reuşesc să materializeze viziunile sale în structuri multidimensionale ce sfidează legile spaţiului.

A ajuns să fie apreciat la nivel internaţional odată cu lansarea la sfîrşitul anilor ‘70 a ciclului de grafică „Necronom III”, care-l incită pe spectator la o imersiune în abisul memoriei, în această gaură neagră care este creierul uman. Surprinzătoare este asemănarea dintre imaginile din ciclul „Necronom III” şi anumite scene din filmul „Stalker” al lui Andrei Tarkovski, ca în cazul viziunii tunelului, sau al acelei săli cu pardoseala acoperită de nisip care formează anticamera misteriosului stăpîn al „Zonei”.

Impresionat de talentul excepţional al lui H.R.Giger, regizorul Ridley Scott l-a invitat să realizeze design-ul creaturii din pelicula science-fiction „Alien” („Străinul”), devenită legendară, ale cărei imagini terifiante dintr-o altă lume au schimbat pentru totdeauna estetica cinematografiei hollywoodiene. Pentru

contribuţia sa la filmul „Alien”, Hans Rudolph Giger a fost distins cu un premiu Oscar.

Artistul austriac a avut însă o colaborare defectuoasă cu industria cinematografică. Pe la mijlocul anilor ’70, regizorul Alejandro Jodorovsky i-a propus să conceapă scenografia unei ecranizări a romanului „Dune” al lui Frank Herbert. Muzica urma să fie semnată de grupul Pink Floyd, iar pentru rolul Împăratului fusese selectat însuşi Salvador Dali. Giger a pregătit numeroase schiţe, dintre care surprind în mod special cele ale Casei Harkonnen. Totuşi, Jodorovsky a prezentat o concepţie regizorală total deplasată şi o interpretare mult prea liberă a creaţiei lui Frank Herbert, dovedind pînă la urmă şi incompetenţă profesională. Acest prim proiect „Dune” risca să devină cea mai incoerentă adaptare cinematografică, depăşind prin doza sa de kitsch pînă şi ecranizarea „Flash Gordon”, ceea ce i-a determinat pe producători să sisteze filmările.

Mai tîrziu, la începutul anilor ‘80, producătorul Dino De Laurentis a iniţiat un nou proiect „Dune”, cu o regie semnată de David Lynch, care s-a transformat de această dată într-o producţie de succes. Filmul „Dune”, lansat în vara 1984, a pus în valoare întreaga capacitate a studiourilor hollywoodiene. Deşi a existat o primă intenţie din partea lui Dino De Laurentis de a-i oferi lui H.R. Giger postul de scenograf, această intenţie nu a fost realizată, spre regretul maestrului, care a afirmat că debutul lui David Lynch, „Eraserhead”, este cea mai fidelă reprezentare cinematografică a creaţiei sale. Totuşi, filmul „Dune” a reţinut în mare parte o stilistică gigeriană.

Continuarea „Aliens” (1986) a fost realizată fără contribuţia lui H.R. Giger, iar în cazul peliculei „Alien 3” (1992), sugestiile sale au fost aplicate doar selectiv. În 1995 acesta a semnat scenografia la filmul „Species” care înfăţişează metamorfozele spectaculoase ale unei creaturi extraterestre genetic superioare.

Însă majoritatea colaborărilor sale cinematografice au fost marcate de o lipsă de comunicare cu producătorii. Decepţionat, Hans Rudolph Giger a renunţat la activitatea sa în domeniul filmului, dar continuă să urmărească cu atenţie evoluţia acestei

arte. A rămas impresionat de pelicula „Matrix”, afirmînd că exprimă cu înaltă precizie viziunile sale.

Demonstrîndu-şi nonconformismul, H.R. Giger a realizat copertele pentru albumele unor grupuri rock în vogă, ceea ce i-a adus o înaltă apreciere din partea adepţilor aşa-numitei contraculturi underground. Prestigioasa firmă producătoare de chitare electrice Ibanez a lansat la rîndul ei cîteva modele cu un design conceput de H.R. Giger. Creaţia sa a devenit un adevărat canon în cadrul curentelor cyberpunk şi industrial. William Gibson descrie de exemplu într-unul din romanele sale arhitectura unui oraş japonez prin epitetul *gigeresque*, iar într-o altă carte a sa apare un personaj care are tatuată pe spate o lucrare a lui Giger.

În anii ’80 H.R. Giger a lansat ciclul de lucrări „Biomechanik”, care are ca temă fuziunea dintre om şi maşină şi conţine mesaje sociale radicale. Pe la mijlocul anilor ’90 l-a invitat pe DJ-ul şi muzicianul hardcore techno Manu Le Malin, o figură de cult pe scena underground franceză, să realizeze o serie de mixuri inspirate din ciclul „Biomechanik”, devenite între timp de referinţă. Printre proiectele mari ale lui Hans Rudolph Giger se numără şi o reţea internaţională de baruri decorate în stilul său distinct.

Pe 21 iunie 2008 s-au împlinit 10 ani de la fondarea în apropiere de localitatea elveţiană Gruyers a unei reşedinţe-muzeu a lui H.R.Giger. La eveniment au asistat numeroase personalităţi artistice şi muzicale. Cu această ocazie a fost lansată cartea „H.R. Giger în Gruyers – prima decadă”, semnată de Bijaz Aalam şi Philippe Carini, care abundă în detalii inedite din viaţa artistului devenit celebru prin capacitatea sa de a vizualiza tenebrele imaginaţiei.

## O experienţă hiperrealistă: Jocurile *survival horror*

Industria jocurilor de computer a devenit astăzi una deosebit de prosperă, beneficiind de o piaţă de desfacere uriaşă. Hoardele de *gameri* din întreaga lume devorează acest gen de produse în cantităţi fabuloase, iar consolele Playstation şi X-Box sînt omniprezente şi fac o concurenţă serioasă televiziunii şi

cinematografiei. Această formă specifică de *entertainment* atrage mai ales prin posibilitatea de a plonja în lumea imaginaţiei prefigurată în filme şi în literatură. Jocurile de computer oferă o experienţă hiperrealistă ce ar fi imposibilă în viaţa obişnuită, precum şi ocazia de a acţiona la nivele de toleranţă extreme în condiţii „mai bune şi mai sigure decît realitatea”, exerciţiul unei „priviri spre partea întunecată a străzii”.

De la primele prototipuri rudimentare, ca „Tetris” sau „Pacman”, apărute la sfîrşitul anilor ‘70, jocurile de computer au cunoscut o evoluţie spectaculoasă. Astăzi, consolele de jocuri video prezente în aproape orice casă depăşesc cu mult performanţele computerelor de bord ale navelor spaţiale cu ajutorul cărora omul a zburat pe Lună. Cele mai recente sînt superproducţii ale căror bugete le întrec pe cele ale unor filme hollywoodiene. Ele au devenit o formă de cinematografie interactivă, susţinută prin efortul celor mai talentaţi programatori, graficieni, actori, muzicieni şi scriitori. Scenariile lor complexe se disting printr-o înaltă calitate literară. Uneori, la realizarea coloanelor sonore participă orchestre simfonice şi solişti de operă, ca în cazul producţiei „Final Fantasy”, de exemplu. Subiectele anumitor jocuri demonstrează un potenţial dramatic deosebit şi chiar au inspirat producţii hollywoodiene de succes, ca „Tomb Raider”, „Resident Evil”, „Doom” sau „Hitman”.

Aceste condiţii favorabile au permis apariţia unei clase de jocuri intelectualiste, orientate spre un public adult, dintre care cel mai mare impact îl are genul *survival horror*. Ele integrează elemente de Role Playing Game (RPG) şi implică o interacţiune realistă a jucătorului cu personajele din mediul virtual. Jocurile *survival horror* se înscriu în concepţia de periplu interior a lui Jean Baudrillard, care constata că, astăzi, orice ins poate să exploreze printr-o astfel de călătorie implozivă universuri întregi fără ca să iasă din casă. Acestea ne propun „vieţi paralele”, similare celor ale personajului din filmul „Existenz”, pentru care serviciul la o benzinărie din viaţa reală este doar un banal apendice pentru fantastica sa existenţă virtuală.

Genul *survival horror* îşi plasează acţiunea în medii extrem de ostile şi solicită la maxim capacităţile jucătorului, care trece prin adevărate purgatorii. Violenţa acestui tip de experienţă devine un antidot pentru apatia generală indusă de mass-media mainstream. După completarea unui astfel de joc simţim o intensă stare de catharsis.

Cele mai reprezentative mostre ale genului sînt „Resident Evil" şi „Silent Hill". Primul episod din „Resident Evil" a fost lansat în 1996 de către corporaţia japoneză Capcom, fiind conceput şi realizat de Shinji Mikami, care s-a inspirat din filmele cu zombi „Night Of The Living Dead" ale regizorului George A. Romero. Seria „Resident Evil" s-a bucurat de un succes atît de răsunător, încît a readus în actualitate peliculele de groază, care au devenit în ultimii ani unul din trendurile de bază ale filmului de divertisment. Tendinţa a culminat cu revenirea lui George Romero în cinematografie, după o pauză de creaţie îndelungată, Jocul „Resident Evil" are în centrul acţiunii confruntarea dintre odioasa corporaţie multinaţională Umbrella şi unitatea guvernamentală de elită S.T.A.R.S. Corporaţia Umbrella a creat un virus mutagen capabil să transforme toate formele de viaţă în zombi şi monştri înspăimîntători. Pentru a-l testa, Umbrella a lansat Virusul T asupra unui întreg oraş american, Raccoon City (Oraşul-Cobai). Misiunea membrilor S.T.A.R.S., Chris Redfield, Jill Valentine, Leon S. Kennedy şi Claire Redfield este să descopere adevărul despre corporaţia Umbrella şi să evadeze din Raccoon City înainte de răsăritul soarelui, cînd guvernul Statelor Unite a decis să „sterilizeze" oraşul invadat de zombi cu ajutorul unei rachete de croazieră cu focos nuclear. Un subiect care aminteşte de situaţiile apocaliptice din diverse zone de război din lumea reală. Bunăoară, acţiunea din „Resident Evil 5" se produce undeva într-o ţară africană. Jocul „Resident Evil" se desfăşoară într-o sinistră ambianţă în stil neo-gothic, întreţinută de o coloană sonoră ce aminteşte de serialul „X-Files".

În 1999, corporaţia Konami a lansat jocul „Silent Hill", realizat de Akira Yamaoka, autor al unei coloane sonore de excepţie, care îmbină influenţe *industrial* şi *dark ambient*. Personajele jocului sînt spirite rătăcite, captive în oraşul-

fantomă Silent Hill (Colina Tăcerii), ai cărui locuitori au practicat ocultismul. Este o adevărată descindere în infern, ce are valoarea unei experienţe soteriologice. Dacă „Resident Evil” se menţinea într-un cadru relativ realist, atunci acţiunea din „Silent Hill” se desfăşoară pe multiple dimensiuni paralele, într-o lume mediană dintre viaţă şi moarte, în care visul şi halucinaţia fuzionează cu realitatea, amestec de dantescă „Divină Comedie” şi „Eraserhead”. Subiectele din „Silent Hill” amintesc de poveştile cu fantome reprezentate în teatrul Noh. De altfel, prezenţa unui element macabru pare a fi o trăsătură generală a culturii japoneze, determinată de specificul religiei nipone Shinto. Episodul 5 din seria „Silent Hill” a abordat tema războiului ca infern.

O altă remarcabilă producţie *survival horror* este „Alone In The Dark”, creaţie a companiei franceze Infogrames, inspirată de opera scriitorului H.P. Lovecraft. După succesul jocului „Resident Evil”, Shinji Mikami a realizat o nouă producţie tensionată, intitulată „Dino Crisis”, în care nişte experienţe ştiinţifice legate de studierea unei noi forme de energie provoacă o anomalie temporală, avînd drept consecinţă convergenţa lumii moderne cu era dinozaurilor. Iar „Dino Crisis 3” abordează o temă *space opera*. Acţiunea sa are loc pe o navă spaţială de pe orbita planetei Jupiter, un laborator genetic în care au fost create nenumărate fiinţe monstruoase pe baza ADN-ului dinozaurilor.

Şi în sfîrşit, jocul „Martian Gothic” se desfăşoară pe Marte, la o bază de cercetări unde a fost descoperită o formă de viaţă extraterestră extrem de ostilă. Noile autorităţi totalitare, care au preluat puterea pe Pămînt, doresc să obţină această formă de viaţă, pentru a o utiliza ca armă biologică. Destinul întregii umanităţi se află în mîinile unei echipe de trei astronauţi, reprezentanţi ai Asiei, Europei şi Americii. Dintre cei trei, numai doi se vor întoarce pe Pămînt.

Astfel de creaţii interactive reprezintă evoluţia genului ficţiunii în contextul noilor realităţi ale secolului 21. Eroii acestor ficţiuni exprimă vigoarea hibridă a generaţiei actuale, pentru

care provocările aparent insurmontabile ale viitorului constituie un mod de viaţă.

## *Total Recall*: Călătorie spre centrul minţii

Filmul lui Paul Verhoeven „Total Recall” (1990) a marcat o întreagă generaţie, pentru care acesta reprezintă modelul călătoriei imaginare perfecte. Pasionantul egotrip „Total Recall” este o peliculă de excepţie din cîteva motive. Mai întîi, fiindcă este o ecranizare după creaţia lui Philip Kindred Dick, a doua după „Blade Runner”. Proiectul filmului fusese iniţiat sub supervizarea directă a acestui scriitor SF, cu puţin timp înainte de dispariţia sa tragică.

Ecranizările ulterioare, precum „Minority Report” (2002) în regia lui Steven Spielberg, „Paycheck” (2003) de John Woo, „A Scanner Darkly” (2006) de Richard Linklater sau „Next” (2007) de Lee Tamahori s-au dovedit a fi în mare parte nişte producţii mediocre. Excepţii sînt doar „Screamers” (1995) în regia lui Christian Duguay, care are ca temă ororile războiului proiectate în viitor şi relaţia om-maşină, şi „The Impostor” (2001) de Gary Fleder, care explorează natura umană prin intermediul unui personaj cu o identitate distorsionată, a unui robot kamikaze extraterestru ce poartă în el o bombă nucleară, fiind convins că e un savant de pe Pămînt. În viitorul apropiat se anunţă alte adaptări după creaţia lui Philip K. Dick, ca „Radio Free Albermuth”, „King Of Elves”, „The Owl In Daylight” şi chiar un remake la „Total Recall”, de această dată fără participarea lui Paul Verhoeven.

„Total Recall” are la origine un scenariu extrem de elaborat, semnat de Dan O’Bannon („Alien”, „Screamers”) şi Ronald Shussett. Acest scenariu, care a cunoscut 40 de versiuni, surprinde prin dialoguri deosebit de dinamice şi fireşti, e o adevărată plăcere pentru auzul spectatorului. Povestirea originală a lui Philip K. Dick, „We Can Remember Anything For You Wholesale”, a constituit doar o schiţă sumară şi un punct de plecare pentru acţiunea spectaculoasă a filmului.

Iniţial producătorul Dino De Laurentis optase pentru o regie semnată de David Cronenberg, care intenţiona să transforme filmul într-o dramă despre alienare. Din cauza unei comunicări

defectuoase între cei doi, sarcina regiei i-a revenit pînă la urmă lui Paul Verhoeven, o opţiune care s-a dovedit a fi benefică. Inteligentul regizor olandez, care înainte de a se lansa în cariera cinematografică şi-a susţinut doctoratul în fizică şi matematică, a preluat în „Total Recall” modelul peliculei lui Alfred Hitchcock „North By North-West”, făcînd din filmul său un adevărat *rollercoaster*, un sejur agreabil în lumea imaginaţiei cu un *happy end* memorabil.

Deşi pare o peliculă de divertisment, „Total Recal” abordează şi o serie de probleme existenţiale. Motivul central al acestui film este împlinirea viselor şi fascinaţia omului modern pentru forţa imaginaţiei. Paralel cu periplul eroului central care devine nesigur de caracterul obiectual al lumii în care se află şi porneşte în căutarea unui adevăr, acest film resuscită în conştiinţa spectatorilor o serie de întrebări importante, încurajîndu-i să exploreze misterul realităţii şi al identităţii.

Filmul are de asemenea o coloană sonoră de excepţie, realizată de cel mai talentat compozitor hollywoodian, Jerry Goldsmith, în interpretarea London Symphonic Orchestra. Fuziunea de orchestră clasică, sunete electronice şi instrumente de percuţie cu tentă industrială s-a dovedit a fi extrem de expresivă. Aici Jerry Goldsmith a preluat unele motive muzicale din „Logan’s Run”, un film science-fiction din anii ‘70 cu un subiect asemănător. Iar tema centrală aminteşte de muzica lui Basil Poledouris din pelicula „Conan Barbarul”.

„Total Recall” excelează şi printr-o distribuţie actoricească memorabilă. Sharon Stone joacă un rol sofisticat, schimbînd cu multă uşurinţă registrele. Michael Ironside, cunoscut din filmele „V” şi „Starship Troopers”, interpretează un tip agresiv şi rebel, un agent rival care îl urmăreşte pe personajul central ca o umbră. Iar Ronny Cox reuşeşte în rolul preşedintelui coloniilor marţiene Vilos Cohaagen o personificare feroce a liderului corporativ cu tendinţe criminale, similară personajului său din „Robocop”. În cadrul acestei distribuţii, Arnold Schwarzenegger şi-a adus o contribuţie importantă. Deşi nu e nici pe departe un Laurence Olivier şi chiar demonstrează pe alocuri o pronunţie defectuoasă, Schwarzenegger se înscrie perfect în rolul

protagonistului, insuflîndu-i caracterul său de perfecţionist şi fiind un reprezentant credibil al spectatorului pe ecran, alături de care explorează fascinanta lume a imaginaţiei, sofisticatul joc al minţii. Rar întîlnim o asemenea dedublare a identităţii şi o istorie cu spioni de asemenea amploare, urmate de o călătorie pe Marte, o infiltrare în Rezistenţa marţiană, vizitarea unui reactor construit de extratereştri şi o reacţie în lanţ la scară planetară.

„Total Recall” abordează o temă de actualitate, cea a explorării planetei Marte, astăzi devenită realitate, prin ambiţioasele programe spaţiale în curs de desfăşurare. De la „Războiul Lumilor” şi „invaziile marţienilor” înscenate de Orson Welles pîna la filmele „Mission To Mars”, „Red Planet”, „Ghosts Of Mars” sau la Trilogia Marte a scriitorului Kim Stanley Robinson, Planeta Roşie a constituit în mod constant un obiect de fascinaţie pentru întreaga lume, iar descoperirile de ultimă oră şi perspectiva existenţei vieţii pe Marte, într-un trecut îndepărtat, dezvoltă şi mai mult această atracţie, pătrunzînd uneori chiar şi în vise.

Protagonistul filmului, Doug Quaid, este un constructor, un fel de Fred Flintstone, care se visează foarte des pe Marte. Ceea ce-l determină să apeleze la serviciile companiei Rekall, care vinde implanturi de memorie artificială ce nu pot fi distinse de cea adevărată. Reprezentantul firmei îi propune o „ofertă specială”, să-şi „ia o vacanţă de la propriul eu”, oferindu-i cîteva identităţi alternative. Dar în timpul implantului se află că Doug Quaid este de fapt un agent secret de pe Marte pe nume Hauser, căruia i-a fost ştearsă memoria, ceea ce declanşează acţiunea explozivă a filmului. Surprinzătoare este scena conversaţiei dintre Quaid şi *alter-ego*-ul său. Dar şi cea în care Dr. Edgemar încearcă să-l convingă de irealitatea realităţii în care se află, un moment în care Quaid este nevoit să soluţioneze contra cronometru paradoxul cartezian. Personajul lui Schwarzenegger rezolvă problema într-o manieră specifică: Dr. Edgemar dă semne de frică şi, în consecinţă, Arnold (adică personajul său) îi trage un glonte în cap. Mai tîrziu Quaid află că nu poate avea încredere nici în el însuşi, Hauser dovedindu-se,

de fapt, alături de Cohaagen, autorul unui plan diabolic de a-l asasina pe leaderul Rezistenţei marţiene şi îşi vrea acum corpul înapoi.

În momentul întîlnirii cu misteriosul Kuato, liderul-mutant al rezistenţei de pe Marte, Quaid îşi recapătă amintirile pierdute. Printr-o experienţă mistică, printr-o imersiune în cele mai adînci hrube ale memoriei, el descoperă cheia unei enigme vechi de cîteva milioane de ani ascunsă în centrul fiinţei sale. Kuato îi dezvăluie faptul că identitatea nu este determinată de memorie, ci de acţiune. În final, după un adevărat purgatoriu, asistăm la un miracol: contemplăm un superb cer albastru pe Marte. După o asemenea experienţă, eroul central, la fel ca şi spectatorii, trăiesc un profund sentiment de împlinire şi o nouă încredere, care rămîne indiferent dacă această lume minunată de pe ecran este reală sau doar un vis.

## Filmul nipon de la JIDAIGEKI la ANIME

În ultimii ani este vizibilă emergenţa unor industrii cinematografice care tind să contracareze hegemonia Hollywood-ului. De fapt, accesul liber la tehnologiile de film performante şi proliferarea comunicaţiilor globale fac posibilă realizarea în orice ţară, unde există oameni de talent, a unor filme care să poată fi apreciate în întreaga lume. Creativitatea umană nu cunoaşte frontiere. Ediţia 2007 a Festivalului de la Cannes, marcată de triumful filmului românesc, a demonstrat încă o dată cadrul extrem de larg în care se dezvoltă astăzi arta cinematografică şi diversitatea căilor care duc spre performanţă. „Nu e neapărat nevoie de mari finanţe şi de multe staruri pentru a realiza filme care să se bucure de succes", a afirmat Cristian Mungiu, în momentul în care Jane Fonda i-a înmînat Palme D'Or-ul.

Un bun exemplu în acest sens îl oferă şi ascensiunea filmului asiatic care, conform aprecierii unor critici importanţi, şi-a depăşit momentul maturităţii. Filmele din Hong Kong, concepute iniţial ca replici la peliculele de acţiune americane, sînt vizionate astăzi peste tot, impresionînd prin performanţele lor tehnice. La fel de populară pare să fie cinematografia indiană, cu al său „Bollywood", care inundă, practic, piaţa filmului în Asia, dar şi în Occident. Încep să fie cunoscute producţiile cinematografice din Coreea de Sud, şi chiar cele din Thailanda şi Indonezia.

Însă fenomenul cel mai interesant, din punctul meu de vedere, este fascinaţia pe care o exercită în lume filmul japonez.

Cinematografia niponă are o istorie îndelungată, prima peliculă datînd din 1899. La începutul secolului 20, în Japonia s-a dezvoltat o industrie de film prolifică. Cea mai importantă vedetă din această perioadă a fost actorul Matsunosuke Onoe, reprezentînd genul jidaigeki, cel al filmelor cu samurai, care mai tîrziu a devenit pentru George Lucas un prototip al „Cavalerilor Jedi" din „Războiul Stelelor".

Puţine pelicule din acea perioadă au supravieţuit celui de-al doilea război mondial. Dar experienţa acelui cataclism care a

culminat cu bombardamentul atomic al oraşelor Hiroshima şi Nagasaki a marcat profund cultura japoneză, iar consecinţele acestei traume se resimt chiar şi în zilele noastre.

Filmul „Gojira”(„Godzilla”) a avut ca temă iniţială chiar ororile unui război nuclear.

În anii postbelici, cinematografia niponă a ajuns să fie apreciată pe plan internaţional, în special prin peliculele unui mare artist, precum Akira Kurosawa. Filmul său „Rashomon” (1950) a fost distins cu Premiul Oscar, iar după excepţionalul „Şapte Samurai”(1954), care i-a amplificat faima de regizor, a fost realizat un la fel de celebru remake american „Cei Şapte Magnifici”.

Creaţia lui Seijun Suzuki, o altă somitate a filmului nipon, prin „Hoinarul din Tokio” (1966) sau „Marcat pentru a fi ucis” (1967), i-a inspirat pe regizorii americani Jim Jarmush şi Quentin Tarantino.

Cheia acestui fenomen cinematografic japonez ar fi existenţa unui nucleu de profesionişti ai filmului – regizori, scenarişti, actori, operatori, muzicieni – care reuşesc să exprime prin specificul culturii lor atît de aparte teme de importanţă generală. În pofida aparenţelor, Japonia modernă nu se manifestă ca un spaţiu cultural izolaţionist, închis în propria sa singularitate. Cinematografia ei are atuurile unei culturi şi unei sensibilităţi umane, care valorifică în cel mai înalt grad hărnicia şi perfecţionismul ce-i sînt proprii. Poate prin aceasta se explică şi faptul că filmul japonez continuă să ne surprindă prin originalitate şi varietate, în timp ce industria cinematografică americană dă semne de stagnare.

O figură importantă a filmului nipon actual este Takeshi Kitano, ale cărui pelicule despre yakuza (mafia japoneză) sînt deosebit de apreciate şi distinse cu numeroase premii importante la festivalurile europene. Fiind un *insider* al lumii yakuza, Takeshi Kitano reuşeşte prin filme ca „Sonatina” (1993) sau „Hana Bi” (1997) să depăşească schema filmelor cu gangsteri şi accede spre un tip de cinematografie similară celei americane din anii `70, reprezentate de un Scorsese sau un Coppola.

Regizorul Hideo Nakata abordează un alt gen, cel al filmelor horror. Temele creaţiilor sale, poveşti cu fantome şi spirite rătăcite, amintesc într-un fel de cele ale teatrului tradiţional No. Filme ca „Ringu” „Apelul” (1998), „Haos” (1999), „Ape întunecate” (2002), sînt mult mai tensionate şi mai subtile decît, de exemplu, „înfricoşătoarele” pelicule americane cu zombi.

Un adevărat manifest împotriva războiului şi al „adulţilor care-i obligă pe tineri să se ucidă între ei” realizează Kinji Fukasaku, un regizor din generaţia de cineaşti mai în vîrstă, în filmul său „Battle Royale”. Fukasaku a fost martor al celui de-al doilea război mondial, perioadă în care, fiind elev, a fost nevoit să lucreze într-o uzină de muniţie.

Filmele experimentale ale lui Takashi Miike, excelînd prin violenţă, prezintă o altă faţetă a cinematografiei japoneze. Cea mai cunoscută în Occident peliculă a sa este „Dead Or Alive”, o antiutopie de inspiraţie orwelliană. Regizorul este un admirator al creaţiei lui David Lynch, David Cronenberg şi, mai ales, al lui Paul Verhoeven, „Starship Troopers” fiind filmul său preferat.

O trăsătură care defineşte filmele japoneze este prezenţa în ele a unor personaje ce impresionează printr-un curaj şi o forţă excepţionale. Sînt oameni obişnuiţi capabili de fapte supraumane. Aceste personaje sînt interpretate atît de credibil datorită substratului cultural al artiştilor japonezi – disciplina şi codul de onoare, principiile bushido şi zen. Aceasta explică de ce mesajele filmelor japoneze au o asemenea intensitate şi forţă stimulatoare, pe care o aflăm mai rar în peliculele occidentale. Paradoxal, cu toată rigoarea inoculată prin educaţie, actorii japonezi demonstrează adesea un mai mare grad de dezinhibare şi libertate, fiind capabili de acţiuni radicale şi curajoase. Este acea capacitate de renunţare şi sacrificiu pentru o altă persoană sau pentru o cauză nobilă care a contribuit la supravieţuirea spiritului japonez. Un model valabil pentru reprezentanţii oricărei culturi. „Alege libertatea şi vei deveni sclav al propriilor dorinţe, alege disciplina şi îţi vei recăpăta libertatea”.

Ediţia din 2007 a festivalului de film asiat care se desfăşoară la Udine, în Italia, a pus în valoare cel mai „promiţător” film

japonez al sezonului, „Dororo”, inspirat de manga (bandă desenată) lui Osamu Tezuka, şi regizat de Shiota Akihiho. Este povestea unui samurai care luptă cu 48 de demoni pentru a-şi recupera tot atîtea de părţi ale propriului corp.

Însă cel mai prolific domeniu al cinematografiei japoneze, care se bucură de o audienţă uriaşă în lume, rămîne totuşi filmul de animaţie. Un subiect care necesită o abordare mai detaliată.

## Filmul nipon de la JIDAIGEKI la ANIME (2)

Cele mai mari profituri ale cinematografiei japoneze actuale provin din producţia de filme de animaţie, care demonstrează o creativitate şi o forţă imaginativă prodigioase. Aşa-numitele *anime* japoneze au cucerit lumea prin calitate, dar şi prin cantitate. Tinerii americani, mai ales, se declară fascinaţi de aceste anime, iar unii dintre ei chiar doresc şi din acest motiv să studieze cultura şi limba niponă.

Inspirîndu-se din surse filosofice şi istorice, animaţia japoneză a produs şi o serie de filme pentru un public matur. Cît face numai succesul filmului de animaţie „Ghost In The Shell 2. Innocence" la ediţia 2004 a Festivalului de la Cannes! Ficţiunea, ca spaţiu de manifestare a reflecţiei intelectuale (despre care a scris şi Adrian Marino într-un eseu de-al său), a devenit formula definitorie a filmelor anime. Reprezentanţii acestui gen sînt la curent cu cele mai noi realizări ştiinţifice şi culturale, şi ne surprind prin erudiţie şi cunoaşterea profundă a specificului occidental. Interesant de remarcat că, înainte de a se lansa în cariera sa cinematografică, Hayao Miyazaki, unul dintre regizorii de referinţă, a fost pasionat de studiul filosofiei. Deseori, personajele filmelor anime au o identitate naţională incertă. Producţiile anime sînt adresate publicului mondial şi spectatorii din orice colţ al lumii se pot identifica cu aceste personaje. Ele proiectează o imagine fidelă a contemporaneităţii, exprimată alegoric în cadrul diverselor sale curente: *steampunk* – genul lumilor paralele şi al istoriilor alternative, *cyberpunk* – care abordează ciberspaţiul, *mecha* – cel al filmelor cu roboţi, sau *space opera* – care are ca decor spaţiul cosmic.

Producţiile anime nipone au pătruns în Occident în anii `60, prin seriale de televiziune, ca „Astroboy" sau „Speed Racer". Serialul „Căpitanul Harlock", lansat în anii `70, are în centru un pirat spaţial, gen căpitanul Nemo, care luptă pentru libertate într-un viitor în care Pămîntul este condus de un guvern global dictatorial. Elementele politice sînt, de altfel, frecvent întîlnite în

filmele anime, devenind un factor educativ important. Copiii şi adolescenţii de azi sînt politicienii şi militarii de mîine.

Iniţial, filmul animat japonez era realizat manual, apoi a trecut la tehnica contururilor desenate manual şi colorate la computer, ca să se ajungă la digitalizarea completă a procesului şi la procedeul *motion-capture*, utilizat în filme, ca „Ghost In The Shell 2” sau „Final Fantasy”. Fiind o expresie a acestei faze de tranziţie, „Akira” (1988), în regia lui Katsuhiro Otomo, este considerat unul din cele mai spectaculoase filme de animaţie, care demonstrează talentul excepţional al graficienilor japonezi. Acţiunea sa are loc într-un Neo-Tokyo în care tineri cu puteri supranaturale se opun unor organizaţii militare şi a experienţelor oribile prin care acestea urmăresc crearea de supraoameni. „Akira” este o expresie a forţei vitale nelimitate a reprezentanţilor „Generaţiei X” şi a dorinţei lor de a se elibera de restricţiile impuse de societate. În film, personajul Tetsuo, literalmente, îşi ia zborul în spaţiu şi nimiceşte un satelit de pe orbită, distruge întregul oraş Neo-Tokyo cu monstruoasa sa putere telekinetică, iar în final, dispare într-o altă dimensiune şi devine un zeu.

Un alt anime memorabil, „Cyber City Oedo 808” (1991) în regia lui Yoshiaki Kawajiri, îşi plasează acţiunea în anul 2808. Trei criminali sînt eliberaţi dintr-o închisoare orbitală, cu condiţia de a lucra într-o echipă specială a Poliţiei Cibernetice, executînd misiuni cu un înalt grad de risc. Tema acestui anime este cunoaşterea libertăţii adevărate şi a valorii vieţii. Fiecare din cele trei episoade ale filmului urmăresc destinul unui personaj. Sengoku înfruntă într-un zgîrie-nori o inteligenţă artificială cu puteri profetice. Gogul, probabil cel mai pitoresc erou, un fost boxer punk, cu o ditamai tunsoare de mohican, care-l citeşte pe Gogol şi Dostoievski în original, e implicat într-un *showdown* de zile mari, om *versus* maşină, cu un cyborg militar experimental. Iar în episodul final, unul foarte poetic, personajul Benten renunţă la nemurire după ce învinge un savant malefic care a obţinut o viaţă veşnică, alegînd să ajungă vampir.

„Ghost In The Shell” („Fantoma în Armură”) este seria anime cea mai cunoscută în Occident. Creatorul ei, Masamune Shirow,

s-a inspirat din eseul lui Arthur Koestler „Ghost In The Machine”, care a avut la origine ideile filosofului englez Gilbert Ryle asupra dualismului cartezian dintre minte şi corp. Subiectul din „Ghost In The Shell” a fost dezvoltat în trei filme de animaţie de lung metraj şi în cîteva seriale de televiziune. Acţiunea primei pelicule, lansate în 1996, se produce într-un viitor apropiat în care corporaţiile domină lumea prin tehnologie, iar statele naţionale şi etniile urmează să fie şterse de pe faţa pămîntului. Protagonista filmului, maiorul Motoko Kusanagi de la Secţia 9 a Securităţii Publice nipone, este implicată într-un incident cu o inteligenţă artificială militară creată în Statele Unite, care devine conştientă, se declară o formă de viaţă şi cere azil statului japonez. În „Ghost In The Shell 2. Innocence”, tehnologiile cibernetice sînt omniprezente, iar omul devine o specie pe cale de dispariţie. Acest film este structurat pe ideea unei viziuni pesimiste, prezente într-un text atribuit lui Buddha: „să mergi singur, fără să comiţi păcate, cu puţine dorinţe, ca elefanţii prin pădure”, şi anunţă disoluţia naturii umane şi transformarea oamenilor în vase goale, în păpuşi biomecanice. Un al treilea episod de lung-metraj, „Stand Alone Complex” a apărut în 2006.

Aceeaşi temă a dezumanizării, dar şi cea a genocidului, au fost abordate în filmul anime „Armitage 3” (1994) al lui Hiroyuki Ochi. Pe un Marte teraformat, o nouă generaţie de androizi, al Treilea Tip, sînt supuşi exterminării prin simpla semnare a unui tratat de comerţ între guvernele de pe Marte şi Pămînt. Paradoxal, aceşti androizi par mai umani decît unii dintre oameni. În scena finală, un peisaj nocturn din deşert simbolizează infinitatea timpului şi a universului. Respinşi de o lume necruţătoare, personajele Ross Syllibus şi Naomi Armitage se consolează cu speranţa că în acest spaţiu infinit poate exista, pînă la urmă, un loc pentru fiecare dintre noi.

## Filme Made in Hong Kong

De ani buni, prolifica industrie cinematografică din Hong Kong impresionează publicul internaţional prin forţa de impact a producţiilor sale. La un moment dat ea a atins chiar performanţa de a fi devenit al treilea producător de filme din lume, după Statele Unite şi India, şi al doilea exportator. Peliculele de acţiune şi *kung fu* atrag mai ales prin realismul pe care îl cultivă, prin prezenţa în ele a unor eroi adevăraţi capabili să facă şi în viaţa reală acele fapte extraordinare pe care le prezintă pe ecran. „Lumea tigrilor şi a dragonilor" dezvăluie conflictul perpetuu ce se consumă pe tărîmul spiritelor, între diversele calităţi ale naturii umane, între Yin şi Yang, între lumină şi tenebre. Protagoniştii filmelor produse în Hong Kong, de la Bruce Lee, Jackie Chan şi Jet Li, pînă la interpreţii din peliculele lui John Woo şi Johnnie To, au devenit astfel campioni eterni pe arena artei cinematografice.

Acest gen de filme are la origine experienţa artelor marţiale, dar şi pe cea a teatrului tradiţional chinez. Conform legendei, în 1644, dinastia Qing a ordonat desfiinţarea mînăstirii Shaolin şi a trimis armata să-i omoare pe toţi practicanţii de *kung fu*. Au supravieţuit doar 5 călugări, care au reuşit să perpetueze în mod clandestin tradiţia Shaolin, popularizînd-o sub o formă camuflată prin intermediul aşa-numitei Opere Chineze, un gen de teatru tradiţional care combină elemente de acrobaţie şi *kung fu*. Această artă s-a transmis pînă în prezent, fiind predată în şcolile de operă pekineză. Generaţia de aur a cinematografiei din Hong Kong, în frunte cu Jackie Chan, Sammo Hung şi Yuen Biao, au învăţat artele marţiale şi actoria într-o astfel de şcoală, condusă de maestrul Yu Jim Yuen, despre care se zice că ar fi moştenit cunoştinţele de *kung fu* pe linie directă de la unul dintre cei 5 călugări Shaolin din vechime.

În şcolile de operă chineză funcţiona o disciplină spartană. De obicei, părinţii îşi înscriau în ele copiii în regim de internat, pe o perioadă de la 7 pînă la 10 ani şi semnau cu maeştrii un contract care le oferea acestora libertatea să aplice discipolilor

pedepse corporale pînă la moarte. Această experienţă dificilă avea să le inoculeze viitorilor actori o tărie de caracter care le-a permis să realizeze acţiuni incredibile. Mai rar întîlnim cineaşti capabili să-şi rişte viaţa pentru film, să suporte nenumărate traume în timpul executării unor trucuri extrem de periculoase. Acest sacrificiu, greu de înţeles pentru un om obişnuit, este sursa autenticităţii peliculelor din Hong Kong. Un cascador a decedat în timpul filmărilor noii producţii a regizorului John Woo, care urma să fie prezentată în premieră înainte de deschiderea Jocurilor Olimpice din China.

Cinematografia din Hong Kong are o istorie îndelungată. Primele pelicule *kung fu* au fost realizate în anii douăzeci ai secolului trecut. Unul din marile succese din acea perioadă a fost filmul „Incendiu în Templul Lotusului”, care a cunoscut 27 de remake-uri. Însă puţine dintre aceste pelicule au supravieţuit celui de-al doilea război mondial.

Cea mai influentă vedetă din Hong Kong rămîne Bruce Lee, o figură emblematică ce a provocat o adevărată fervoare în Occident, iniţiind publicul larg în misterul artelor marţiale chineze. Originar dintr-o familie de actori, Bruce Lee a avut o adolescenţă tumultuoasă. Era implicat zilnic în bătăi de stradă, ceea ce i-a determinat pe părinţii săi să-l trimită în Statele Unite. Acolo şi-a făcut studiile şi tot pe pămînt american avea să înceapă cariera sa cinematografică. Faptul de a fi un om de acţiune nu l-a împiedicat pe Bruce Lee să ajungă licenţiat în filosofie şi să afirme că artele marţiale sînt doar o metaforă pentru concepte spirituale superioare. Filmul care l-a consacrat, „Enter The Dragon”, face aluzii directe la misticismul oriental, la Taoism, concepţia buddhistă de non-ego şi la doctrina vedantică a iluziei *mayavada.* Faimoasa scenă din camera oglinzilor şi replica „...duşmanul este doar o imagine şi o iluzie, dincolo de care îşi ascunde adevărata motivaţie. Distruge imaginea şi vei învinge duşmanul” introduce un nou tip de erou a cărui miză este aflarea unui adevăr mistic dincolo de vălul aparenţelor.

Bruce Lee considera filmele în care juca inseparabile de aşa-numita *youth culture.* Asemenea tinerilor bikeri din pelicula „Akira”, personajele acestor filme reprezintă elanul vital al unei

societăţi în care exerciţiul libertăţii devine tot mai dificil de realizat.

Dispariţia lui Bruce Lee în condiţii neelucidate încă a lăsat un vid în industria de film din Hong Kong. Cauza sa a fost continuată de Jackie Chan, care a abordat artele marţiale dintr-o perspectivă inedită, cea a comediei, manifestîndu-se cu succes în copioasa serie despre „Maestrul Beţiv”, dar şi în „Police Story”, care a demonstrat că artele kung fu îşi menţin valoarea şi în lumea contemporană.

O altă vedetă *kung fu* este Jet Li, care înainte de a deveni actor a cîştigat de 5 ori titlul de campion al Chinei la *wu shu*. Jet Li a devenit celebru mai ales datorită palpitantului serial despre Wong Fei Hung, un erou popular din secolul XIX. Atît Jackie Chan, cît şi Jet Li au avut şi numeroase roluri în producţii realizate în Occident, care au făcut ca filmele *kung fu* să devină la fel de omniprezente ca pizza şi Coca-Cola.

Iar filmele de acţiune ale regizorului John Woo, ale căror eroi apelează la arme de foc, capătă o dimensiune spirituală şi religioasă. Originar dintr-o familie de creştini refugiaţi din China în Hong Kong în anii cincizeci, John Woo a mărturisit de multe ori că pentru el cinematograful a devenit o catedrală şi un sanctuar.

Din creaţia sa se disting filmele cu participarea actorului Chow Yun Phat, „The Killer”, „Hard Boiled” şi „Full Contact”, dar şi cîteva producţii de anvergură filmate în Statele Unite, precum „Face Off” cu John Travolta şi Nicholas Cage şi cu participarea unor cascadori români, sau explozivul „Mission Impossible 2” cu Tom Cruise.

Publicul de care se bucură filmele de acţiune din Hong Kong se explică poate şi prin faptul că personajele acestor filme, asemenea eroilor miturilor antice, sînt percepute drept nişte modele pentru spectatorul de rînd, oferindu-i încrederea, inspiraţia şi forţa necesare ca să-şi depăşească limitele şi să găsească soluţii pentru viaţa sa.

# Partea III

# Paradigme muzicale

## O istorie a muzicii electronice

Pentru tinerii pasionaţi de muzica electronică, aceasta e simbolul opţiunii lor pentru *altceva,* într-o lume a standardizării în care individul este obligat să se conformeze convenţiilor societăţii, iar în caz de nesupunere, este strivit. Există două categorii distincte de consumatori ai muzicii electronice. Pentru un public superficial, ea reprezintă doar un nou clişeu. Însă pentru alţii orientarea spre genuri cu un înalt grad de conceptualitate este extrem de stimulativă. Ei îşi dezvoltă capacitatea de a cunoaşte realitatea şi concomitent devin tot mai conştienţi de sine. Acest proces cognitiv conduce spre o evadare din cadrul ordinar al realităţii şi spre descoperirea propriei identităţi.

Viziunea oarecum tehnicistă asupra artei pe care o implică muzica electronică nu este atît de improprie precum poate să pară. Sistemul tonal elaborat de gînditorii din Grecia Antică are la origine principii matematice, fiind creat pe baza notelor rezultate din vibraţia unor fracţiuni ale corzii. Bach însuşi a apelat frecvent la simetrii matematice în lucrările sale, care sînt construite după modelul unor catedrale, punînd în valoare armonia Secţiunii de Aur, vehiculată pe larg de arta din Renaştere. Mai tîrziu, compozitorul Iannis Xenakis avea să acorde cunoştinţelor sale matematice şi de arhitectură un rol dominant în elaborarea muzicii sale novatoare. Iar domeniul *acusmaticii* are ca scop anume studierea acestei zone de interferenţă dintre muzică şi matematică. În muzică, simţul şi raţiunea sînt la fel de importante.

Primele experienţe legate de muzica electronică, vizînd generarea sunetului cu ajutorul electricităţii, au fost iniţiate pe la mijlocul secolului XIX. În plină eră industrială, această abordare mecanicistă a muzicii devenea previzibilă. Pe la sfîrşitul secolului XIX a fost deja construită prima orgă electrică.

În anii ’20 ai secolului 20, au apărut instrumentele electronice Teremin şi Ondes Martenot.

Momentul decisiv în evoluţia muzicii electronice s-a produs după cel de-al doilea război mondial, odată cu formarea în Franţa a unui nucleu de specialişti în acest domeniu. Marele compozitor Olivier Messiaen a avut rolul de mentor pentru o serie de autori de muzică electronică din acea perioadă, care au preluat principii ale muzicii de avangardă şi au avut studii academice în domeniul muzicii clasice. Cei mai talentaţi discipoli ai lui Messiaen au fost Karlheinz Stockhausen şi Iannis Xenakis.

Ambii au reprezentat o generaţie marcată adînc de ororile celui de-al doilea război mondial. Mama compozitorului german Karlheinz Stockhausen (1928-2007) a fost internată într-un azil psihiatric şi apoi executată printr-o injecţie letală, în conformitate cu directiva nazistă asupra alienaţilor, iar tatăl său a murit pe Frontul de Est. Rămas orfan, adolescentul Karlheinz Stockhausen a fost înrolat în Serviciul Civil şi a devenit martor la atrocităţile din timpul bombardamentelor Aliaţilor. După sfîrşitul războiului, şi-a asumat misiunea de a practica muzica pentru a-i reda unei lumi traumatizate bucuria de a trăi. Astfel a ajuns să realizeze experienţe cu dispozitive electronice. Piesa „Gesang Der Junglinge” („Cîntecul Tinerilor”) constă din sunete sintetice suprapuse pe o voce de copil care recită un citat din ceea ce Stockhausen numea „Evanghelia lui Daniel”, de fapt un text fictiv despre un personaj salvat de la foc.

Au urmat alte lucrări precum „Kontakte”, „Mikrophonie”, „Gruppen”, „Hymnen”, „Sirius” sau „Mantra”. Concertele lui Karlheinz Stockhausen se bucurau de ovaţii mai exaltate decît cele ale grupului Beatles sau ale lui Leonard Bernstein, fiind practic asaltate de public. Însă cel mai amplu opus al său a fost opera electronică „Licht” („Lumină”), care reconstituie cele şapte zile în care a fost creată lumea conform credinţei creştine.

Compozitorul Iannis Xenakis (1922-2001) s-a născut la Brăila, în România. În anii ‘30 a emigrat împreună cu familia în Grecia. În timpul celui de-al doilea război mondial a luptat în rezistenţă. A rămas cu faţa mutilată după un accident suferit în timp ce amorsa o bombă. La sfîrşitul anilor ‘40 s-a stabilit în

Franţa, unde a încercat să revină la o viaţă normală, optînd pentru activitatea muzicală. Compoziţia sa „Metastasis” exprimă starea de depresie profundă a lumii de după război. „Metastasis” explorează extremele dizarmoniei şi transformă timpul în spaţiu sonor.

De altfel, creaţia lui Xenakis reprezintă un fenomen aparte, distanţîndu-se prin consistenţa peisajelor sale sonore de muzica minimalistă, de atmosferă, a vacuităţii şi stazei, promovată de alţi autori. Piesele sale orchestrale sînt deosebit de dificile pentru interpretare şi presupun o agilitate şi o rezistenţă ieşită din comun din partea instrumentiştilor. Aici se manifestă clar disputa dintre adepţii repertoriului clasic şi cei ai muzicii contemporane. Multe dintre orchestrele orientate pe repertoriul clasic nu recunosc şi chiar nu sînt capabile să interpreteze muzica de avangardă, deşi cele cu profil avangardist se bazează pe o cunoaştere sistematică a muzicii clasice.

Xenakis a adus o contribuţie inestimabilă în studiul sonorităţilor electronice, dar şi în cel al ritmului percutiv. Ideile sale radicale, dar şi cele ale lui Stockhausen sînt astăzi citate frecvent de către mulţi autori de muzică electronică, mai ales de cei specializaţi în genurile *noise* şi *ambient.*

Muzica electronică iniţială s-a definit printr-o renunţare totală la modalităţile de expresie convenţionale ale muzicii instrumentale, prin absenţa ritmului percutiv şi a melodiei, prezentând un flux intermitent de semnale electronice. Aceste fluxuri sonore se asociază cu suprasolicitarea senzorială, specifică actualei ere digitale şi cu emergenţa unei forme de „supraom”, generată de interacţiunea cu mediul tehnologic. Genul a marcat tranziţia de la redarea mesajelor muzicale prin intermediul tonalităţii şi ritmului spre valorificarea sunetelor noi ca resursă de expresie. Mijloacele electronice au oferit libertatea extraordinară de a crea orice sunet posibil. Procedee preluate din muzica clasică de avangardă, ca dodecafonia, explorarea spaţiului intertonal şi ritmul conceptual, elemente de tehnică serială şi combinatorică, aplicarea unor principii matematice au transformat muzica electronică într-un limbaj artistic deosebit de complex.

Muzica electronică este o formă de disciplină spirituală, un instrument al introspecţiei, ce oferă acces la cele mai profunde straturi ale realităţii şi ale spiritului uman. Ca parte componentă a artei de avangardă, ea constituie tranziţia spre un nou mod de gîndire, de la limbajul dualist, al contradicţiilor: minor - major, „vesel” - „trist”, întuneric - lumină, spre un limbaj de gîndire monist, bazat pe o viziune asupra lumii ca un tot întreg. Muzica de gen explorează impersonalul, substratul realităţii, misterul ascuns în tăcere, cel mai evident şi cel mai profund lucru.

Asociată unor cunoştinţe din domeniul psihoacusticii, acţionînd direct asupra frecvenţelor de rezonanţă ale corpului uman şi punînd în valoare proprietăţile infra- şi ultrasunetelor, muzica electronică poate provoca efecte foarte precise. Experienţele psihedelice inimaginabile pe care le poate oferi această muzică sînt capabile să-l transforme radical pe eventualul ascultător.

Prejudecăţile şi antipatia faţă de muzica electronică ale adepţilor „muzicii vii” par acum total depăşite. Muzica electronică este în egală măsură un produs al creativităţii umane, uneori superioară utilizării mecanice şi lipsite de imaginaţie a instrumentelor acustice. Există o mare diferenţă între muzica făcută *la* computer, şi cea făcută *de* computer.

La sfîrşitul anilor 40, în Franţa s-a coagulat aşa-numita grupare *musique concrete,* care era condusă de Pierre Shaeffer şi-l avea printre membri pe Pierre Henry. Această grupare, a cărei activitate muzicală a fost prezentată de către Shaeffer în cadrul unor emisiuni radio de mare rezonanţă, şi-a propus să studieze diversitatea infinită a expresiei sonore. Xenakis a încercat să se alăture grupării *musique concrete,* dar a fost refuzat de Pierre Shaeffer în cel mai brutal mod, în pofida faptului că Shaeffer nici măcar nu avea studii muzicale, ceea ce a condus la tensionarea relaţiilor dintre Xenakis şi Shaeffer. Mai tîrziu, Iannis Xenakis a compus piesa Bohor pe care a dedicat-o lui Pierre Shaeffer, o compoziţie cu sonorităţi disonante abrazive, fapt care a deteriorat şi mai mult relaţiile dintre cei doi.

Lumea muzicii electronice, la fel ca întreaga lume artistică, din toate timpurile şi din toate ţările, a fost marcată şi ea de anumite animozităţi. Aflăm paralele între ambiţiile lui Pierre Shaeffer, dornic să se imortalizeze în istoria muzicii prin uzurparea unui teritoriu artistic emergent şi poziţia autoritară a grupării suprarealiste a lui Andre Breton. Dintotdeauna, în momentele istorice de joncţiune au existat inşi tentaţi de putere şi avizi să se proclame drept înalţi preoţi ai noilor culte. Aici îmi vine în minte cazul compozitorului Arnold Schoenberg, care l-a dat în judecată pe Thomas Mann pentru a-l obliga să menţioneze în cartea sa că inventatorul tehnicii dodecafonice este anume Arnold Schoenberg şi nu personajul din romanul scriitorului german, pentru ca peste o sută de ani lumea să venereze „gloria marelui Schoenberg”. Totuşi, mediul muzicii electronice s-a dovedit a fi mult mai deschis şi tolerant, dacă e să luăm în considerare „lupta pentru feude” care se consumă în industria pop. Diversitatea şi complexitatea muzicii electronice poate părea uneori confuză, de fapt, la fel şi orice alt domeniu artistic, însă atunci cînd se caută un sens, un scop şi o motivaţie pentru a face muzică, lucrurile apar dintr-o dată într-o claritate de cristal.

Muzica electronică avea să se răspîndească masiv şi prin intermediul palpitantelor filme science-fiction din anii 50-60. Bunăoară, pelicula „Forbidden Planet” (1956) a prezentat în premieră o coloană sonoră realizată integral din sunete electronice, avîndu-i ca autori pe Bebe şi Louis Le Baron. Însă Academia Americană de Film le-a interzis celor doi să concureze la premiul Oscar pentru această lucrare importantă, pe motiv că „muzica electronică nu ar fi muzică”. Iar în titrele filmului „Forbidden Planet”, cei doi figurează ca autori ai unor *tonalităţi* electronce.

În anii ’60, muzica electronică a evoluat şi din direcţii neaşteptate. În Kingston, Jamaica, inginerul de sunet Osbourne Ruddock, supranumit mai apoi King Tubby, făcea în studioul său experienţe cu piese *reggae*. El le omitea vocalul, evidenţia tobele şi basul şi le adăuga efecte puternice de reverberaţie. Rezultatul acestor experienţe, numit *dub,* de la *double,* a fost

prezentat la o serată într-un *dance hall,* care a intrat în legendă. Stilul *dub,* de fapt, o tehnică de deconstrucţie, a contribuit la transformarea muzicii electronice într-un gen dansant şi a constituit un liant între tribalismul arhaic şi tehnologia viitorului, anticipînd apariţia muzicii techno şi a culturii *rave*.

Apariţia sintetizatorului creat de Robert Moog şi a altor instrumente similare, care combinau claviatura de pian cu butoane de modulare, a accelerat considerabil evoluţia acestui gen. Unul dintre cele mai influente grupuri de muzică electronică din anii ’70 a fost Tangerine Dream, care avea să iniţieze aşa-numitul curent *Berlin school.* Din componenţa grupului Tangerine Dream au făcut parte mai mulţi artişti importanţi. Klaus Schulze a devenit un maestru al muzicii electronice psihedelice. Un atribut distinctiv al muzicii lui Klaus Schulze este utilizarea unor arpegii repetitive generate cu ajutorul *sequencer*-elor. Christopher Franke avea să se manifeste cu succes şi în calitate de compozitor de film. El a creat muzica pentru popularul serial science-fiction „Babylon 5”. Iar Conrad Schnitzler s-a numărat printre membrii fondatori ai grupului Kraftwerk, care a prefigurat încă din 1970 ceea ce avea să devină ritmul techno, dar şi genul *electro.* Deseori, în timpul sofisticatelor concerte Kraftwerk pe scenă apăreau roboţi, nişte *alter ego* ai membrilor acestui grup.

Tot Conrad Schnitzler a fost şi unul dintre iniţiatorii curentului *industrial*, alături de grupul britanic Throbbing Gristle. Situîndu-se în mod cert la antipodul muzicii *new age* a lui Vangelis şi a lui Jean Michel Jarre, genul *industrial* promovează violenţa sonoră extremă, prezintă o agendă politică explicită şi se opune cu vehemenţă imbecilizării colective orchestrate de mass-media şi autorităţile unor state.

În anii ’80 sintetizatoarele au devenit accesibile pentru oricine. Clapele corporaţiilor Roland şi Korg puteau fi manevrate cu uşurinţă, dar ofereau posibilităţi relativ modeste. O opţiune mai elitistă au fost clapele firmelor Yamaha şi Sonic (care între timp a dat faliment), mult mai performante, dar în schimb mult mai dificile în utilizare. Potenţialul lor a rămas neepuizat pînă în

ziua de azi. Cu ajutorul acestor clape din cîteva oscilaţii poate fi generat aproape orice sunet posibil.

O serie de muzicieni din Detroit şi Chicago, în mare parte afroamericani, precum Jeff Mills, Juan Atkins, Derrick May, Mike Banks, Kevin Saunderson, Kenny Larkin sau Richie Hawtin au fondat la mijlocul anilor ‘80 genul techno. Ei au preluat ca sursă de inspiraţie ideile lui Alvin Toffler din cartea sa „Al Treilea Val”, care explica fenomenele ce se produceau în lume printr-o anume tensiune dintre civilizaţia de tip industrial şi o nouă formă socială în curs de constituire, cea de tip tehnologic. Jeff Mills şi Mike Banks au fondat casa de discuri independentă Basic Channel şi grupul Underground Resistance, care lansau mesaje sociale radicale.

Printre tendinţele emergente ale anilor ’80 s-a numărat şi un gen complementar al muzicii techno, numit *acid house,* care utiliza secvenţe repetitive modulate. Clapa Roland s-a transformat într-un „instrument totem” al curentului *acid house*, fiind un echivalent al chitarei electrice din muzica rock.

În scurt timp, muzica techno şi acid house s-a răspîndit în Europa şi în alte zone ale lumii. Concertele techno, aşa-numitele *rave party*-uri, au început să adune un public tot mai larg. Genurile techno şi acid house manifestau calităţi psihedelice evidente, marcînd o revigorare a mişcării hippie din anii ‘60-‘70. Amploarea noului curent *rave* lăsa impresia că, de această dată, forţa tinerilor nu va mai putea fi stăvilită. Unii au intuit în acele *rave party*-uri revitalizarea unor spiritualităţi arhaice, un *archaic revival,* care reprezintă nostalgia omului modern, format într-un mediu materialist, de a reintra în contact cu forţele sacre ale naturii.

Vara anului 1988 a însemnat pentru curentul *rave* ceea ce anul 1968 a fost pentru cultura hippie. În contextul istoric al sfîrşitului anilor ‘80, odată cu căderea regimurilor comuniste şi a Uniunii Sovietice, lumea era cuprinsă de euforie şi privea cu speranţă spre viitor. Colin Angus, leaderul grupul britanic The Shamen, care s-a aflat printre cei care au dirijat mişcarea *rave* din acea perioadă, avea să declare mai tîrziu că muzica techno pur şi simplu „...le scotea oamenilor mintea din cap. Noi înotam

prin mase de atomi îndrăgostiţi electrizaţi de extaz. Un ritm antic ne înălţa la cer.”

Însă au existat şi forţe care nu au reacţionat cu entuziasm la apariţia noii mişcări rave. Conducerea anumitor state a ajuns pînă la a trimite trupe de elită pentru a dispersa concertele techno. În 1993 Marea Britanie a adoptat o lege în codul penal, aşa-zisa „Criminal Justice Bill”, care-i califica pe participanţii şi organizatorii concertelor techno drept criminali şi-i condamna la pedeapsa cu închisoarea. „Guvernul nu dorea ca noi să fim fericiţi”, avea să afirme DJ Adamski, un martor al acelei perioade. Este cunoscut şi incidentul legat de grupul hardcore techno Spiral Tribe, cînd cei doisprezece membri ai săi au fost judecaţi şi condamnaţi la închisoare pentru „complot la instigarea urii publice”. Nu au întîrziat să apară şi riposte din tabăra *rave.* Plin de ironie, grupul Altern 8 se plimba cu tancuri de muzeu pe străzile oraşelor şi candida la alegerile în parlamentul britanic.

Un moment controversat, s-a răspîndit consumul de droguri la concertele *rave*. Muzica techno ascultată sub influenţa unor droguri oferea o experienţă ieşită din comun. Au început să prolifereze drogurile dure şi să apară piese compuse sub influenţa cocainei şi heroinei. Starea de spirit a verii 1988 a degradat. Mişcarea *rave* urma să aibă o soartă similară celei a generaţiei hippie. Acest moment istoric tensionat a fost descris cu lux de amănunte în cartea lui Matthew Collin „Altered State”.

Pe la începutul anilor ‘90, reprezentanţii mişcării *rave* devin cuprinşi de furie. Apare genul hardcore, caracterizat prin ritmuri hip-hop accelerate şi chitare sintetice, care exprimă atmosfera alienată a marilor metropole. Printe grupurile hardcore reprezentative de atunci se numărau Genaside 2, Dominator, SL2 şi Altern 8. Grupul The Prodigy a făcut parte şi el din această scenă. The Prodigy a reuşit să pătrundă în *mainstream*-ul muzical şi să promoveze muzica hardcore în faţa unui public tînăr care l-a idolatrizat, pentru ca să ajungă pînă la urmă să ofere un soi de *rave second hand,* un „techno pentru Lumea a Treia”, devenind o soluţie accesibilă pentru ascultătorii mai

puţin informaţi. Genul hardcore avea să genereze curentele *breakbeat, jungle / drum'n'bass* şi *hardcore techno*.

Muzica *jungle* apelează la ritmuri extrem de rapide şi fracturate, suprapuse pe armonii de inspiraţie *jazz fusion* şi are ca temă dualitatea dintre natură şi tehnologie, dintre serenitatea junglei şi fervoarea mediului urban. Printre pionierii muzicii *jungle* se află artiştii britanici Grooverider, Goldie, Photek, M-Beat şi Shy FX. În a doua jumătate a anilor '90, genul *jungle* s-a transformat treptat în *drum'n'bass*. Tobele şi basul au căpătat un rol dominant, iar ritmul a devenit mult mai liniar şi mai repetitiv. Unul dintre artizanii acestei reforme a fost prolificul Roni Size. Genul *drum'n'bass* s-a transformat într-o adevărată „muzică pentru vampiri", fiind ilustrat perfect într-o scenă din fimul „Blade", cînd personajul Frost, un vampir, ascultă la căşti o piesă *drum'n'bass*, în timp ce descifrează un manuscris antic. Se remarcă şi subgenul *intelligent drum'n'bass,* reprezentat de artişti precum LTJ Bukem şi DJ Blame, care crează o atmosferă degajată, stimulatoare a inteligenţei şi imaginaţiei.

Curentul *breakbeat* aplică o formă specifică de ritm hip-hop şi chitare sintetice, deşi pare să se situeze mai aproape de muzica rock prin sonorităţile sale distorsionate. Grupul britanic Chemical Brothers, numit iniţial şi Dust Brothers, a fost unul dintre fondatorii acestui curent. Din biografia Chemical Brothers se remarcă albumul de referinţă „Exit Planet Dust", dar şi coloana sonoră a filmului „Fight Club". O altă celebritate de pe scena *breakbeat* este grupul american The Crystal Method, a cărui muzică la începutul spectaculos al filmului lui John Woo „The Replacement Killers" surprinde prin forţă şi dinamicitate. Iar artistul olandez Junkie XL a atins o notorietate mondială prin muzica realizată pentru seria de jocuri de computer „Need For Speed", un simulator automobilistic în care piesele sale *breakbeat* amplifică senzaţia de viteză, provocîndu-i jucătorului o adevărată dependenţă de adrenalină.

Genul *hardcore techno* utilizează un ritm continuu, cu un *kick drum* distorsionat, la tempouri accelerate (150-180 bătăi pe minut). Cei mai importanţi artişti *hardcore techno* sînt francezul

Manu Le Malin şi olandezul Alec Empire. Muzica *hardcore techno* poate fi comparată cu forţa neomenească a personajelor filmelor de animaţie japoneze „Akira” şi „Spriggan”, sau cu răcnetul unui Sengoku făcînd să explodeze o întreagă planetă.

Curentul *Goa trance* şi versiunea sa extremă, *psychedelic trance,* au ca temă forţele latente ale minţii şi abordează miturile religiilor orientale dintr-o perspectivă modernă. Acest curent muzical este caracterizat printr-un ritm liniar şi prin polifonii orientale modulate. Atunci cînd este asociată unei dimensiuni vizuale, unor proiecţii de arabescuri fractalice, această muzică provoacă o experienţă deosebit de intensă. *Psychedelic trance* a devenit muzica dominantă a *rave party*-urilor de astăzi. Proiectele Juno Reactor, Eat Static şi Hallucinogen sînt leaderii curentului *Goa/psytrance.*

Iar curentul *ambient experimental* explorează noi teritorii muzicale, făcînd deseori referinţă la mistică şi la culturile tradiţionale. Printre grupurile *ambient experimental* care s-au manifestat în anii ‘90 s-au numărat Future Sound Of London, The Orb, Orbital şi Banco De Gaia. Unele dintre aceste grupuri utilizează frecvent elemente de muzică *dub.* Albumul „In-Sides” (1996) al grupului Orbital avea ca temă o viziune apocaliptică asupra lumii contemporane.

Proiectul norvegian Biosphere surprinde prin forţa de expresie a creaţiei sale, inspirată de atmosfera izolaţionistă a zonelor arctice. Biosphere a început prin a promova o muzică *ambient techno,* pentru ca apoi să se orienteze spre sonorităţi *dark.* Piesa acestuia „Novelty Waves” a fost utilizată într-un ciudat spot publicitar al blugilor Levi’s.

Artistul de origine irlandeză Aphex Twin alias Richard D. James este considerat de unii critici drept cel mai mare novator al muzicii techno din anii ‘90. A fost un adevărat copil-minune, lansînd de la vîrsta de 14 ani un album la casa de discuri Warp Records. Creaţia sa este dominată de un înalt grad de conceptualitate şi utilizează nişte ritmuri atît de complexe, încît pînă nu demult, pînă la apariţia curentului *breakcore*, nici un alt artist nu a fost în stare să le imite. Surprind şi videoclipurile pieselor lui Aphex Twin, semnate de Chris Cunningham,

considerat cel mai talentat regizor de clipuri muzicale. Ilustrative în acest sens sînt ultraviolentul „Come To Daddy”, sau straniul „Windowlicker”. Noua „ispravă” a lui Chris Cunningham şi a lui Richard D. James este clipul „Rubber Johnny”, care descrie viaţa unui extraterestru (înfăţişat de un bărbat îmbrăcat într-un costum de cauciuc), care este ţinut ostatic în subsol de un adolescent ocupat. Albumul „Richard D. James. The Album” (1997), a fost o adevărată revelaţie pentru fanii muzicii *ambient experimental*. Poziţionîndu-se de această dată la extrema *soft,* acest album prezintă un fel de muzică pop din anul 2500, dintr-un viitor antiutopic dominat de corporaţii.

Un alt proiect *ambient experimental* de referinţă este Autechre, al cărui album „Tri Repetae” din 1995 este considerat drept unul dintre cele mai bune discuri de muzică electronică. Fantasticul clip Autechre „Second Bad Vibel” prezintă evadarea unui robot dintr-un mediu hipertehnologizat. Iar noul videoclip „Ganz Graph” anunţă o nouă etapă în dezvoltarea artelor audiovizuale.

Muzica *ambient experimental* este un fenomen esenţialmente transcultural, după cum ne-o demonstrează artistul brazilian Amon Tobin, astăzi foarte în vogă, care a compus recent coloana sonoră a jocului de computer „Splinter Cell”, produs de cunoscutul autor de thrillere politice Tom Clancy.

Iar muzica *house* şi *garage* se distanţează oarecum de curentele enunţate mai sus printr-o concepţie materialistă şi deseori prin absenţa oricărui fel de intrigă intelectuală. Utilizînd elemente de *jazz* şi *funk* într-un mod net inferior muzicii unui Miles Davis sau a unui Weather Report, genul *house* constituie mai degrabă un divertisment pentru elita corporativă.

Anii ‘90 au fost marcaţi de organizarea unor festivaluri techno de proporţii. Festivalul Love Parade din Berlin, iniţiat de artistul Matthias Roeingh alias Dr. Motte, a crescut de la un public de o sută de persoane la prima ediţie în 1989 pînă la 2 milioane de oameni la ediţia din 1996, care i-a adunat pe tinerii din Germania şi din alte ţări europene să celebreze pacea şi libertatea. Arborînd sloganul *„O singură lume, Un singur viitor”,*

festivalul Love Parade a demonstrat că tinerii sînt o forţă capabilă să schimbe lumea. Au existat şi alte festivaluri techno importante, ca Tribal Gathering din Marea Britanie, Dance Valley din Olanda sau Techno Parade din Franţa.

În a doua jumătate a anilor ‘90 s-a produs şi o schimbare de atitudine din partea autorităţilor, care au devenit mult mai tolerante faţă de adepţii muzicii techno, un fenomen social de care nu se mai putea face abstracţie. Bunăoară, aplicînd principiul *„If you can’t beat them, join them”,* ministerul culturii francez a început să promoveze la nivel internaţional artişti techno ca Laurent Garnier, Daft Punk sau Scan X. Chiar şi partidul comunist francez organiza petreceri... techno. Iar canalul CNN transmitea programe de iniţiere în cultura *rave.*

Pragul simbolic al anului 2000 se anunţa drept cea mai mare sărbătoare din istorie, drept un punct nodal al timpului, drept începutul eternităţii. Întreaga planetă era cuprinsă de emoţie şi speranţă, fiind însufleţită de convingerea că lumea poate fi *altfel. Raverii* au păşit în necunoscut, dincolo de Frontiera Finală, pe fundalul monologului de încheiere rostit de Keanu Reeeves în filmul „Matrix” şi al piesei „Out Of  Control” a grupului Chemical Brothers.

În anii 2000, proliferarea Internetului şi a comunicaţiilor globale a schimbat radical dinamica dezvoltării muzicii electronice. Artişti care pînă atunci erau necunoscuţi au căpătat acces la un public internaţional, care a descoperit cu acest prilej noi talente. Muzica electronică, în întreaga sa diversitate, a devenit universal accesibilă.

Astăzi una dintre cele mai novatoare tendinţe din muzica electronică este curentul *breakcore,* care apelează la ritmuri *jungle/drum’n’bass* de o complexitate extremă. În muzica *breakcore* se regăsesc şi influenţele altor genuri, precum *glitch*, *noise* şi *hardcore*. Cei mai activi actanţi ai genului breakcore sînt Venetian Snares, Xanopticon şi Bong-Ra.

În secolul 21, Japonia a devenit un centru al muzicii electronice, prin a sa *japanese noise scene*. Curentul *noise*, care se inspiră din principiile compozitorilor Iannis Xenakis şi Karlheinz Stockhausen, dar şi din cele ale muzicii *industrial*,

promovează o schimbare radicală de optică în percepţia noţiunii de muzică. Artistul Masami Akita alias Merzbow este considerat cel mai important reprezentant al curentului *noise*, care îşi propune să exploreze sonorităţi de o violenţă extremă. Iar Ryoji Ikeda abordează muzica experimentală dintr-o altă perspectivă, studiind efectul sunetelor de înaltă frecvenţă. Ikeda îşi crează compoziţiile transferînd baze de informaţie brută în cod maşină direct în fişiere audio. Şi în sfîrşit metoda artistului Aube constă din manipularea cu ajutorul unor mijloace electronice a unor sunete naturale, precum clipocitul apei, sau sunetul emis de becurile electrice.

Curentul *IDM (Intelligent Dance Music)* se inspiră din muzica lui Aphex Twin din albumul său de debut „Selected Ambient Works”. Iar noua tendinţă *post-IDM* promovează o muzică ciudată formată din clicuri generate cu ajutorul oscilatoarelor unor sintetizatoare.

Muzica *ambient* din ziua de azi manifestă atît tonalităţi sumbre, *dark,* ca în cazul curentului *dark ambient,* reprezentat de un Lustmord, sau de muzica *drone* a proiectului Maeror Tri, cît şi sonorităţi luxuriante, paradisiace, ca în cazul proiectului ISHQ. Curentul *psychedelic chill out,* conceput ca o contraparte relaxantă a muzicii *psytrance,* este susţinut mai ales prin eforturile proiectului Shpongle al lui Simon Posford, ex-Hallucinogen, şi al artistului Solar Fields. O calitate distinctivă a muzicii *psychedelic chill out* este utilizarea amplă a instrumentelor acustice şi a elementelor de muzică *world*. Cele mai importante case de discuri care promovează acest gen muzical sînt Ultimae, Interchill şi Aleph Zero. Un fenomen interesant este cazul reprezentanţilor unor culturi extraoccidentale care ajung să compună muzică electronică, apelînd la tradiţiile lor autentice. În această formulă se remarcă muzica proiectului *psybient* Saatvik Sequencers lansat de studioul Audioashram din India, sau cel al artistului chinez Zhang JianWen, care abordează cu succes o fuziune dintre muzica orientală şi cea europeană.

În fine, muzica electronică rămîne un mijloc de promovare a toleranţei în faţa diversităţii şi a necunoscutului. Ca o

manifestare a forţei imaginaţiei, ea este un liant între trecut şi viitor, între Occident şi Orient, între om, natură şi tehnologie, o expresie a noii spiritualităţi a secolului 21.

## *Sound Art*: limbajul conceptual al muzicii electronice

Mutaţiile care se produc în paradigma culturală a lumii impun ca un imperativ al zilei căutarea unor noi limbaje de expresie pentru o adecvare la realitate. În acest context, muzica electronică este prin definiţie un produs al schimbării. În accepţia generală a teoreticienilor acestui gen, spre deosebire de muzica tradiţională care se bazează pe melodie, tonalitate şi ritm, muzica electronică are ca resursă de expresie primară sunetul însuşi, fiind din acest motiv definită şi prin noţiunea de *sound art.*

În prezent, instrumentele electronice sînt capabile să sintetizeze, practic, orice sunet posibil, oferind astfel o libertate de creaţie extraordinară. Aceste sunete artificiale acoperă întregul spectru de senzaţii umane, de la stări de beatitudine pînă la depresie, de la calm pînă la agitaţie, de la plăcere pînă la durere. Pot fi create sonorităţi obiectuale care să imite ambianţe reale – sunet de ploaie, freamăt al pădurii, apă curgătoare a rîului – echivalent al graficii de computer hiperrealiste pe care spectatorul nu o mai distinge de realitate. De asemenea, pot fi realizate sunete abstracte care să evoce cele mai profunde straturi ale subconştientului.

Dacă muzica tradiţională este determinată de reguli rigide, atunci în cea electronică totul e posibil. Artistul are libertatea să formuleze singur principiile de „funcţionare” a creaţiei sale şi modul în care aceasta urmează să acţioneze asupra ascultătorului. Dacă limbajul scris este, dintr-un anumit punct de vedere, o rearanjare a unor cuvinte preexistente, atunci în muzica electronică sîntem capabili să generăm din „neant” atomii limbajului.

Fenomenul muzicii electronice a evoluat în contextul mai general al mişcării de avangardă iniţiat la începutul secolului 20, în paralel cu valul de schimbare din artele plastice şi literatură. Gruparea suprarealistă a lui Andre Breton se distanţa de convenţiile realismului şi încerca să transceandă forma şi materia, orientîndu-se spre o artă metafizică, impersonală, care

să opereze cu simboluri şi arhetipuri, reprezentată în pictură prin ciclul „Supremaţiei” al lui Malevici. Într-o primă perioadă, ideile novatoare ale lui Debussy au condus la realizarea împreună cu inginerul rus Lev Teremin a instrumentului electronic Teremin Vox, care marca o ruptură faţă de principiile muzicii tonale. Schoenberg şi Webern şi-au adus propria lor contribuţie la elaborarea unui nou limbaj muzical prin concepţia de muzică dodecafonică, la fel ca şi Olivier Messiaen, a cărui viziune panteistă şi transculturală a condus la realizarea unei fuziuni inedite dintre teoria muzicală europeană şi cea indiană. Iar cei doi discipoli de geniu ai săi, Karlheinz Stockhausen şi Iannis Xenakis, au transformat muzica electronică într-un gen artistic împlinit.

Dacă arta tradiţională are la origine o concepţie dualistă, care valorifică elementul armonios şi elimină dizarmonia, atunci cea de avangardă, din care face parte implicit şi muzica electronică, se structurează pe o viziune holistică, conform căreia toate nuanţele sînt la fel de importante. În muzica dodecafonică nu mai există armonii şi disonanţe, ci doar structuri stabile şi instabile prin intermediul cărora artistul elaborează dimensiunea temporală a unei piese.

Un exemplu ne oferă piesa instrumentală „Metastasis” a lui Iannis Xenakis, care începe printr-o stare de echilibru, pentru ca apoi să exploreze extremele dizarmoniei şi să revină într-un final la o nouă armonie. „Metastasis” are ca temă condiţia lumii de după şocul celui de-al doilea război mondial. Seria de compoziţii realizate de Xenakis cu ajutorul instrumentului electronic UPIC, din care face parte şi piesa „Mycenae Alpha”, a contribuit în mod decisiv la elaborarea noii morfologii sonore. Dispozitivul UPIC este capabil să transforme imagini grafice în sunet şi operează cu unităţi microtonale de pînă la 120 de diviziuni într-o octavă. Ciclul de compoziţii „Kontakte” al lui Karlheinz Stockhausen, dominat de sonorităţi percutive sintetizate, s-a dovedit a fi la fel de important în procesul de constituire a expresiei muzicale electronice.

Însă, contrar diferenţelor aparente, forma generală de dezvoltare a unei lucrări clasice este identică cu cea a unei

creaţii experimentale. Ambele urmează aceeaşi cale de la un echilibru iniţial, printr-un dezechilibru şi o dezvoltare, urmate de o concentrare de energie şi o culminaţie care conduce la un nou echilibru şi, de asemenea, în ambele cazuri este aplicată proporţia Secţiunii de Aur. De fapt, toate artele temporale – muzică, literatură sau dramaturgie – tind să imite acest arhetip universal al formei, care e omniprezent în natură. În cadrul ciclurilor perpetue ale naturii, toate obiectele se pierd pentru a se regăsi, şi prin acest periplu ele devin complete. Orice creaţie artistică ne apare astfel ca o ecuaţie matematică ce tinde spre o rezolvare, urmînd un cod universal al vieţii. Această idee ne aminteşte de teoria arhetipurilor repetitive a lui Mircea Eliade, care afirma că simbolurile şi arhetipurile, atunci cînd sînt aplicate în artă, pot îngloba un volum de cunoştinţe mai mare decît ar putea fi redate vreodată prin limbaj verbal.

Există programe computerizate capabile să transforme orice informaţii multidimensionale în sunet. Toate bazele de date extrase din natură, ca, de exemplu, hărţile topografice ale oceanelor sau chiar graficele evoluţiei financiare a unor corporaţii, manifestă o muzicalitate surprinzătoare. Au mai fost, de asemenea, realizate experienţe de transformare a unor secvenţe din codul ADN în muzică. Un exemplu este piesa „S2 Translation” semnată de grupul techno The Shamen în colaborare cu biologul Ross King şi inclusă în albumul „Axis Mutatis” (1995). Pentru această piesă o secvenţă ADN a fost transpusă pe note, iar diverse date, ca solubilitatea în apă sau reacţia la lumină, au fost aplicate unor parametri sonori.

Rezultatul acestei experienţe este deosebit de pitoresc. Un ascultător neiniţiat al piesei „S2 Translation” ar auzi o structură melodică de o complexitate extraordinară, fără să bănuiască faptul că autorul acestei compoziţii muzicale nu este un om, ci însuşi Creatorul.

Muzica electronică constituie astfel un mijloc de cunoaştere. Simbolurile şi formele abstracte la care apelează acest limbaj ne îndeamnă să descifrăm codul de acces la *mainframe*-ul naturii, pentru a dezlega enigma finală a vieţii.

**Dansînd cu zeul Shiva**

Tendinţele ce caracterizează civilizaţia tehnologică a secolului 21 pun într-o lumină nouă relaţia dintre tradiţie şi modernitate. Perioada industrială s-a definit printr-un simţ acut al prezentului şi o ruptură violentă în raport cu trecutul. Noua lume digitală însă este marcată de un proces contrar. Artistul japonez Masamune Shirow, autor al filmelor de animaţie în stil cyberpunk „Ghost In The Shell” şi „Appleseed”, afirmă, de exemplu, că lumea virtuală se manifestă ca o replică tot mai precisă a realităţii şi pentru a elabora tehnologii avansate oamenii au nevoie să înţeleagă şi să integreze în noua paradigmă toate aspectele lumii reale, în egală măsură.

Genul muzical Goa trance reprezintă un asemenea model de simbioză dintre tehnologie şi spiritualitate, dintre trecut şi viitor, dintre Occident şi Orient.

Apărut în regiunea Goa din India pe la sfîrşitul anilor ’80, el combină elemente de muzică techno cu tradiţia spirituală hindusă. Melanjul de ritmuri rapide şi polifonii orientale sincopate îşi declanşează adevărata forţă în cadrul marilor concerte techno, care au fost numite iniţial rave party-uri şi constituie un fenomen social internaţional ce nu poate fi ignorat. De două decenii concertele Goa trance oferă experienţa unor stări de spirit alterate ce resuscitează transele şi comuniunile preistorice pe care umanitatea le-a trăit cu 10.000 şi chiar cu 100.000 de ani în urmă, continuate prin ritualurile dionisiace ale grecilor antici, saturnaliile romane, misterele din Evul Mediu, sau, revenind la filiaţia indiană, libaţiile descrise în scripturile hinduse Veda, în cadrul cărora se consuma sucul din planta sacră Soma. Etnobotanistul Terence McKenna, cel care avea să devină un „profet” al mişcării rave, anunţa de pe la începutul anilor ’90 că secolul 21 va fi marcat de o întoarcere la aceste ritualuri, a căror amintire este înscrisă în genomul uman.

Muzica Goa trance are ca temă puterile supranaturale, revelaţiile mistice şi faptele extraordinare ale zeităţilor şi eroilor

din mitologia indiană. Acestea sînt percepute şi exprimate din perspectiva reprezentărilor actualei ere spaţiale, nucleare şi digitale, în contextul mutaţiilor ce se produc în natura umană sub influenţa interacţiunii cu mediul tehnologic.

În anii ’60-’70, regiunea Goa a fost destinaţia preferată a tinerilor hippie, un adevărat „paradis terestru”, în care spiritul mişcărilor hippie şi new age s-a păstrat intact pînă în prezent, supravieţuind catastrofei generaţiei şaptezeciste. Goa aminteşte de acel tărîm fabulos în care îşi găseşte refugiu colonelul Kurtz în filmul „Apocalypse Now” al lui Francis Ford Coppola.

Începînd cu a doua jumătate a anilor ’80, Goa este vizitată de DJ techno europeni, care organizează concerte în această zonă. Inspirîndu-se de atmosfera regiunii Goa, ei concep primele forme de muzică Goa trance. Apar proiecte muzicale de gen, ca The Infinity Project, Hallucinogen, Prana, Astral Projection, Cosmosis, Transwave, Razors Edge. Se constituie studiouri specializate, ca Dragonfly, TIP, Blue Room Released, Matsuri, care difuzează muzica Goa trance în întreaga lume. Începînd cu 1997, este treptat înlocuită de versiunea sa extremă, genul psychedelic trance, sau psytrance, prin proiecte, ca Tandu, Absolum, Kox Box, Total Eclipse, Dark Nebula sau Seroxat. Muzica psytrance se distinge printr-o linie melodică simplificată şi mizează într-un mai mare grad pe metode electronice de transformare a sunetului.

Un bun exemplu de muzică Goa trance este albumul „Accident In Paradise” (1993), al muzicianului şi DJ-ului german Sven Vath, care oferă un amalgam de percuţii tablas, sitare indiene şi didgeridoo-uri aborigene.

Cel mai important reprezentant al scenei Goa şi psytrance rămîne însă grupul britanic Juno Reactor, condus de Ben Watkins. Acesta a început prin a realiza muzică în stil ambient pentru instalaţii audiovizuale, experienţă care l-a ajutat să confere pieselor sale ulterioare un *sound* fără egal. Muzica grupului Juno Reactor a apărut pe coloana sonoră a unor filme, ca „Mortal Kombat” sau „Matrix”. Piesa „Navras” din finalul trilogiei „Matrix” este, probabil, cea mai ambiţioasă producţie techno realizată vreodată. „Navras” combină ritmuri techno cu

flaute şi percuţii orientale, vocaluri indiene, africane, japoneze, o întreagă orchestră simfonică şi un cor care „urlă” în sanscrită textul unei Upanişade celebre: „Condu-mă din întuneric spre lumină/Din iluzie spre adevăr/Din moarte spre nemurire!”.

Iar grupul Eat Static abordează în muzica sa tematici science fiction: tehnologii extraterestre, experienţe genetice şi cibernetice, personaje cu puteri supraomeneşti. Videoclipul piesei „Interceptor” de pe albumul „Science Of The Gods” (1997) descrie o bătălie în spaţiu gen „Războiul Stelelor”, în care nave extraterestre atacă Sistemul de Apărare Planetară al Pămîntului, apoi bombardează ţinte la sol.

Privit din perspectiva actuală, fenomenul muzicii psytrance a evoluat considerabil. Noua piesă „Infiltrator” a grupului Redeye Jedi face uz de modulaţii atît de sofisticate, încît e capabilă să distorsioneze simţul orientării în spaţiu. Aceasta e starea de spirit a tinerilor care au contribuit la proliferarea ritmurilor devastatoare Goa şi psychedelic trance pînă în Brazilia, Mexic, Israel, Africa de Sud, Japonia şi Europa de Est. Pentru muzica Goa trance, tehnologia viitorului devine doar un mijloc artificial de a-i reda omului adevărata putere şi libertate, pierdute într-un trecut imemorial. Proiecţii fractalice ale genezei universului se suprapun astfel în concertele Goa trance peste imaginea zeului Shiva dansînd la sfîrşitul istoriei.

## Tirania melodiei în muzică

Anumiţi critici cu influenţă în mass-media *mainstream* inoculează în mentalitatea publicului larg ideea unui rol absolut al melodiei în muzică şi cultivă o atitudine ostilă faţă de genurile care vehiculează alte formule artistice. Totuşi, melodia îşi are limitele sale, dovedindu-se în anumite cazuri un limbaj impropriu. Sergiu Celibidache mărturisea că uneori, atunci cînd încerca să compună motive melodice tragice, ajungea la rezultate hilare. Dualitatea „minor-major”, „trist-vesel” devine un impediment atunci cînd se încearcă dezvoltarea unor concepţii intelectuale profunde.

De fapt, am putea spune de rînd cu muzicieni importanţi că melodia este cel mai primitiv mijloc de expresie. Muzicienii pop şi compozitorii de film apelează deseori în mod intenţionat la formule simpliste pentru a-şi face muzica uşor memorabilă. O compoziţie amplă valorifică însă armonia şi polifonia, liniile melodice secundare şi contrapunctul, mijloacele de orchestraţie, nuanţele şi timbrurile subtile ale instrumentelor. Sistemele tonale conceptuale dezvoltate în muzica de avangardă au condus spre noi orizonturi de expresie. Exemplară este din acest punct de vedere tensiunea dramatică pe care o transmite compoziţia lui Gyorgy Ligeti „Lux Aeterna” prezentă în coloana sonoră a filmului „2001. O Odisee Spaţială”, în fantastica secvenţă *Stargate*. Noile tehnici şi instrumente introduse de către muzica electronică au un impact la fel de semnificativ în diversificarea elementelor expresive. Cît de sugestive sînt sunetele atmosferice de joasă frecvenţă, acele *drones* modelate de David Lynch în filmul său „Eraserhead”!

Dificultatea receptării genurilor muzicale noi de către publicul larg constă nu atît în complexitatea principiilor pe care se bazează aceste genuri, cît în clişeele şi prejudecăţile asupra ideii de muzică inoculate de tradiţii şi de mediul social. Astfel ar fi necesară mai degrabă o decondiţionare, decît o nouă educaţie muzicală. Uneori mesajele pieselor bazate pe melodie pot fi interpretate în mod denaturat. Aceleaşi compoziţii ale lui Bach şi

Beethoven pot fi percepute ca un exerciţiu al inteligenţei, ca expresie a unor înalte idei filosofice şi religioase. Dar şi ca un *easy listening,* ca o sursă de bună-dispoziţie şi confort, care le conferă reprezentanţilor unor elite sentimentul de apartenenţă la „aristocraţie”.

Marele handicap al culturii clasice este că a permis formarea unor birocraţii artistice pentru care arta a devenit o formă lipsită de fond, doar un mijloc de a obţine un statut social şi puterea asupra altor oameni. Este motivul pentru care mulţi tineri au ajuns să dispreţuiască muzica clasică şi educaţia tradiţională. Din acest punct de vedere, poziţiile radicale similare celei a unui Antonin Artaud reprezintă încercări de recuperare a calităţii de ritual sacru a artei, în faţa unui public comod şi conformist. Manifestările unor muzici extreme, distorsionate, ale unor genuri precum *industrial, noise, hardcore,* promovate de un Throbbing Gristle, un White House, sau un Merzbow, se situează la antipodul muzicii pop melodioase şi a ignoranţei pe care aceasta din urmă o cultivă.

Proliferarea muzicii excesiv de melodioase se asociază cu fenomenul aşa-zisei „Dictaturi a Binelui”. Anumite personaje ambiţioase, avide să-i educe, sau mai bine zis să-i „înveţe minte” pe toţi, se implică în mod nejustificat în educaţia copiilor şi a tinerilor, sub pretextul combaterii violenţei promovate de muzică. Astfel de persoane, care se consideră de o inteligenţă şi o moralitate infailibilă, lezează de fapt libertatea noastră de „a rămîne proşti”. Unele regimuri încearcă să cultive obedienţa cu ajutorul unor creaţii mediatice *soft,* instituindu-şi în acelaşi timp monopolul asupra violenţei şi practicînd-o la scară largă. Este modelul răului camuflat sub masca binelui. O dictatură a binelui impus cu de-a sila va rămîne întotdeauna o dictatură, fiind poate chiar mai perfidă şi mai inumană decît un regim autoritar *hard* care îşi manifestă deschis esenţa.

Vă imaginaţi oare cum ar arăta un regim care în loc de melodii şi versuri pe teme utopice ar difuza muzică *industrial*? În anii ‘30, în Uniunea Sovietică a existat un proiect de realizare a unor filme propagandistice care aveau drept coloană sonoră

sunete generate cu ajutorul instrumentului electronic Teremin. Evident, proiectul a eşuat.

Realitatea scenei pop americane şi a estradei ruseşti aminteşte de o secvenţă grotescă din filmul „Demolition Man”, în care, într-un viitor antiutopic, la o recepţie a „*beau-monde*-ului” în „barul Taco Bells”, un solist interpretează la pian o piesă cu textul: *„Cîinele meu e mai bun decît al tău/Pentru că mănîncă vitamine”,* în timp ce restul populaţiei oraşului San Angeles trăieşte în canalizare şi mănîncă hamburgheri de şobolan.

Versurile unor melodii pop româneşti degradează pînă la inepţia unui *„Căţeluş cu părul creţ...”*. Performanţa lamentabilă a unor băieţaşi şi fetiţe cu voci piţigăiate constituie un adevărat calvar pentru ascultătorul lucid şi, mai rău, îi face pe neiniţiaţi să considere aceasta ca fiind adevărata muzică. Compozitori care mai ieri îl înălţau în slăvi pe Ceauşescu la festivalul „Cîntarea României” decid astăzi ce muzică să asculte tinerii şi lansează anateme asupra genurilor muzicale fără melodie.

Muzica techno şi rock-ul *hardcore* au devenit oile negre ale mass-mediei, care este în mod frecvent portavocea unor „distinse doamne” cu pretenţii să educe „tînăra generaţie”, dar şi a babalîcului manelist consumator de bere şi mici. Ambele categorii, la fel de ignorante, privesc cu ostilitate orice manifestare a alterităţii în general, percepînd astfel de genuri muzicale ca pe o ameninţare pentru societatea ai cărei stăpîni se consideră. Această mentalitate aminteşte de fapt de cea a „doamnelor cu sacoşe” care aplaudau în timpul mineriadelor.

Există o ciudată continuitate între reprimarea mişcării hippie din anii ‘70 şi atitudinea ostilă faţă de adepţii muzicii techno. În Regatul Unit au existat chiar tentative de a interzice concertele digitale şi chiar cele „cu ritmuri repetitive”. Această confruntare are o miză socială evidentă, mişcarea *rave* riscînd să devină catalizatorul unor schimbări politice.

Grupul britanic Future Sound Of London, care a anticipat toate tendinţele din muzica electronică, se declarase un adversar al muzicii rock’n’roll, considerînd că acest gen îi dezvaţă pe oameni să gîndească, prin temele lirice pe care le promovează. Însă la un moment dat, FSOL a renunţat să mai

compună muzică electronică, în semn de protest faţă de atitudinea marilor case de discuri americane, care la sfîrşitul anilor ‘90 au refuzat să se deschidă în faţa muzicii electronice în ascensiune. În locul muzicii techno care ajungea să domine în topul preferinţelor tinerilor, aceste case de discuri au preferat să lanseze un nou gen-surogat, *emo rock*. La fel ca şi studiourile româneşti, care consideră un alt gen muzical artificial, cel al manelelor, mai autohton decît muzica techno sau *jungle*. Un fenomen aparte îl constituie promovarea continuă a muzicii pop din anii ‘80 la posturile de radio, un gen depăşit, creat de ingineri mediatici imuni la propriile banalităţi.

Dintr-o perspectivă mai generală, această tensiune ce se crează între muzica melodioasă şi genurile neconvenţionale relevă de fapt o confruntare între ignoranţa agresivă şi atitudinea tolerantă faţă de diversitate şi de schimbare.

## Între minimalism şi maximalism

Analizînd tendinţele de ultimă oră din muzica electronică, constatăm că o serie de artişti tind să pună la îndoială actualitatea minimalismului. Această constatare nu coincide neapărat cu poziţia adepţilor unui rol dominant al melodiei şi ai aşa-zisei „muzici vii”. Pur şi simplu, există limite pînă la care muzica poate fi simplificată. Chiar şi într-o compoziţie bazată exclusiv pe mijloace electronice de design sonor, care are la origine o sursă sonoră unică, ea trebuie să demonstreze o consistenţă în nuanţe subtile, materia sonoră primară necesită a fi manipulată şi exploatată pe deplin. În cazul unui set limitat de componente muzicale care urmează un motiv repetitiv, este nevoie de o elaborare amplă a detaliilor, setul redus de sunete trebuie să demonstreze o înaltă expresivitate şi să transmită o tensiune dramatică.

Am putea modela un sunet de o asemenea complexitate, încît ascultătorii să reuşească să distingă toate nuanţele şi texturile sale abia după cîteva minute de audiţie. În anumite cazuri, minimalismul constituie un eşec şi vidul senzorial ar necesita să fie înlocuit printr-o suprasolicitare senzorială, după modelul compoziţiei „Gruppen” semnate de Karlheinz Stockhausen, care se constituie din mase dense de particule sonore generate concomitent de trei orchestre simfonice.

Acest subiect poate fi ilustrat prin emergenţa genului *breakcore* şi prin ritmurile foarte diverse ale grupurilor Venetian Snares şi Xanopticon, opuse simplităţii excesive promovate de unii artişti *drum’n’bass.* Constatăm existenţa unui adevărat cult al simplităţii întreţinut de mulţi artişti techno, care rezultă uneori în apariţia unor piese incomplete şi chiar indansabile. Simplitatea în exces influenţează în mod negativ calitatea experienţei de audiţie a unor asemenea piese.

În contextul în care cuvîntul *minimalist* din expresia *minimal techno* se transformă din adjectiv în substantiv, există voci care contestă actualitatea termenului minimalism, din cauza

spectrului larg de semnificaţii contradictorii pe care acesta le implică.

O altă temă eventuală de discuţie o constituie dezinteresul unui număr mare de artişti faţă de procesul de intelectualizare, de integrare a unor idei în muzica lor. Dar şi utilizarea excesivă a melodiei în compoziţii cu caracter experimental, după exemplul creaţiilor mai vechi ale unor proiecte *ambient-experimental* britanice precum Aphex Twin şi Autechre. După părerea unor artişti importanţi, melodia este un mijloc de expresie impropriu pentru muzica electronică experimentală. După cum muzica instrumentală nu trebue neapărat să imite principiile muzicii vocale, la fel şi cea electronică îşi are propriul său limbaj de expresie, bazat pe tehnici electronice de manipulare a sunetului.

Totuşi, faptul că minimalismul în muzică poate părea depăşit nu înseamnă neapărat că acesta va dispărea. În mod similar, unii compozitori afirmau cu cîteva decenii în urmă că muzica tonală este depăşită, dar în pofida acestor afirmaţii, ea continuă să existe şi în ziua de azi, fiind interpretată de numeroşi artişti şi apreciată de un public vast.

Adepţii minimalismului iau drept model creaţia celebrului compozitor estonian Arvo Part, autor al unor compoziţii minimaliste cu caracter religios. Ei explorează limitele pînă la care o piesă poate fi descompusă în componente elementare, păstrîndu-şi în acelaşi timp coerenţa. Zona de limită a minimalismului a fost atinsă de John Cage prin celebra sa compoziţie „4.33”. Iată ce prezintă această piesă conceptuală: un interpret rămîne în tăcere în faţa pianului timp de 4 minute 33 secunde. Tăcerea totală are de fapt semnificaţii profunde. Această compoziţie a lui John Cage încearcă să valorifice tăcerea ca pe o muzică supremă. Este un echivalent sonor al „Pătratului Negru” al lui Kazimir Malevici. Piesa lui John Cage face aluzii la tradiţia Zen a cărei sens ultim se concentrează în următorul *Koan*: „În tăcere se înalţă spiritul nemuritor şi fără cuvinte se manifestă bucuria”. Este exemplară şi următoarea butadă pe aceeaşi temă, aparţinînd de această dată culturii

europene: „Tăcerea este pauza din sufletul nostru în momentul în care sîntem aproape de Dumnezeu”.

Uneori minimalismul funcţionează cel mai bine atunci cînd este asociat unei atitudini maximaliste. Un artist în stil *ambient* a constatat în timp ce audia lucrarea de referinţă „Crystal Lake” a lui Klaus Schulze, o piesă minimalistă de 30 minute, că în „Crystal Lake” au fost de fapt aplicate principiile muzicale ale celui mai mai mare maximalist, Richard Wagner.

Referindu-se la tema minimalismului excesiv, solistul Robert Wyatt a declarat următoarele: „Minimalism înseamnă să nu faci mult. Cei care fac prea mult minimalism nu sînt minimalişti adevăraţi”. Subscriu la aceste cuvinte.

## Jerry Goldsmith, un maestru al imaginarului

Legendarul Jerry Goldsmith (1929-2004) este considerat de mulţi cinefili drept cel mai talentat compozitor de film care a existat vreodată. Printr-o activitate artistică deosebit de consistentă, care acoperă un interval de o jumătate de secol, el a rămas în memoria cîtorva generaţii de spectatori şi abia urmează să fie descoperit de un public tînăr. Muzica sa surprinde printr-un *sound* modern în care se concentrează întreaga experienţă a cinematografiei hollywoodiene şi care contribuie la formarea unei legături empatice între public şi personajele de pe ecran. Această muzică surprinde într-un mod deosebit de convingător dimensiunea dramatică a filmelor şi face ca lumile fantasmagorice din imaginarul hollywoodian să prindă viaţă.

S-a născut într-un orăşel din California, în familia unui constructor şi a unei învăţătoare. A studiat pianul în copilărie, iar în adolescenţă a luat lecţii particulare de compoziţie. Ideea de a deveni compozitor de film i-a venit după ce la vîrsta de 14 ani a vizionat pelicula lui Alfred Hitchcock „Spellbound” (1945), „îndrăgostindu-se” de protagonista Ingrid Bergman şi de muzica semnată de Miklos Rosza. Fiind tentat să urmeze o carieră muzicală profesionistă, dar şi conştient de lipsa de siguranţă asupra mijloacelor de subzistenţă pe care o implică această opţiune, Goldsmith intenţiona să se întreţină compunînd muzică pentru filme, ceea ce i-ar fi permis să susţină şi o activitate concertistică. Un mod de a gîndi surprinzător de pragmatic pentru un copil! Nu şi pentru unul american.

Talentul său nativ, dar şi educaţia muzicală sistematică au făcut ca la 18-19 ani Jerry Goldsmith să compună deja muzică pentru radio şi televiziune. Vîrsta sa precoce şi faptul că lucra pentru sume mult mai modeste decît alţi artişti au condus la formarea unei atitudini specifice din partea studiourilor, care l-au exploatat pînă la limită. Această atitudine, provocată probabil şi de o invidie elementară faţă de un adolescent care

risca să-i dezlocuiască pe mulţi veleitari, avea să-l urmărească pe Jerry Goldsmith pe parcursul întregii sale cariere.

El a fost martorul aşa-zisei „epoci de aur” a radioului şi televiziunii, cînd acestea se aflau în perioada lor de formare. În acel timp, pe care mulţi artişti îl considerau cu adevărat o epocă de aur, era folosită doar muzică pe viu, şi nu arhive muzicale prefabricate, iar scenaristul avea un rol decisiv, spre deosebire de zilele noastre, cînd apar superproducţii cinematografice cu efecte speciale costisitoare, dar cu scenarii mediocre. A compus multă muzică pentru spectacole radiofonice după modelul faimoasei înscenări „Războiul lumilor” a lui Orson Welles şi a colaborat cu scriitorul science-fiction Ray Bradbury. A compus coloana sonoră a serialului „Twilight Zone” („Zona Crepusculară”), care avea la origine texte ale lui Bradbury, fără să bănuiască succesul ulterior al acestui serial.

În această perioadă de început a mass-mediei, „nimeni nu ştia ce face”, orientîndu-se mai degrabă după intuiţie. Goldsmith îşi amintea bunăoară de o gafă copioasă din timpul unui spectacol televizat, cînd un actor şi-a simulat moartea, iar apoi s-a ridicat şi a plecat în văzul camerei, un prilej de glume pentru adversarii televiziunii. Jerry Goldsmith lucra într-un regim continuu, compunînd muzică originală pentru cîte o emisiune pe săptămînă, ceea ce-l solicita pînă la epuizare. Totuşi, marea experienţă a radioului şi televiziunii pe viu avea să se dovedească decisivă pentru formarea acestui compozitor. O întreagă generaţie de basarabeni mai în vîrstă au prins şi ei această perioadă magică a radioului şi televiziunii, prin intermediul spectacolelor radiofonice de la Radio România şi prin emisiunile şi filmele difuzate la Televiziunea Română, în timpul blocadei culturale întreţinute de regimul sovietic.

A urmat tranziţia de la activitatea sa în televiziune la cea cinematografică. Nu a avut un traseu facil. Uneori muzica lui Jerry Goldsmith a fost respinsă fără nici un motiv, ca în cazul regizorului John Irvin, care i-ar fi declarat maliţios: „O fi muzica ta, dar nu e şi a mea!”. Totuşi, Goldsmith obişnuia mai tîrziu să le spună discipolilor săi că viaţa şi implicit muzica constituie un proces continuu de învăţare, iar atunci cînd le este refuzat un

anumit post sau proiect, ei trebuie să înţeleagă că nu sînt încă pregătiţi pentru acestea.

Muzica pentru pelicula „Planet of the apes” („Planeta maimuţelor”) (1968) s-a bucurat de un succes de proporţii. În acest film Jerry Goldsmith a exprimat fidel teama în faţa necunoscutului trăită de nişte astronauţi ajunşi pe o planetă străină şi oroarea lor atunci cînd află adevărul crud, acela că se află de fapt pe un Pămînt dintr-un viitor post-apocaliptic.

Unul dintre cele mai importante proiecte ale lui Jerry Goldsmith a fost serialul „Star Trek”. A colaborat cu producătorul Gene Roddenberry la majoritatea seriilor de televiziune şi a versiunilor cinematografice. Goldsmith a explicat această pasiune pentru „Star Trek” prin fascinaţia pe care o exercită imaginea unei lumi noi şi a unei vieţi utopice. Această idee avea să se regăsească în piesa „A New Life” din scena finală a filmului „Total Recall”.

Un atribut distinct al creaţiei lui Jerry Goldsmith este utilizarea unor instrumente electronice în asociere cu orchestre simfonice, care sfîrşeşte printr-o fuziune spectaculoasă dintre plasticitatea instrumentelor acustice şi caracterul insolit al sunetelor electronice. Această formulă a fost aplicată şi în filmul science-fiction „Logan’s Run”, dar şi în „Rambo” sau „Total Recall”. „Rambo” demonstrează calitatea sa de maestru al acţiunii şi suspansului, iar „Total Recall” oferă o sonoritate profundă care se reverberează în cele mai adînci straturi ale subconştientului.

Din filmografia lui Jerry Goldsmith se distinge şi muzica pentru filmul „Alien”(„Străinul”) în regia lui Ridley Scott. În „Alien”, Goldsmith a preluat motive din „Freud”, un film care a rămas oarecum neobservat de critici. Muzica din pelicula „Legend”, o poveste pentru adolescenţi, impresionează prin umanitatea şi căldura expresiei. În „Legend”, Jerry Goldsmith a avut neşansa ca doar după jumătate de an de la premieră muzica sa să fie înlocuită printr-o coloană sonoră alternativă, cu mult inferioară, compusă de grupul german Tangerine Dream. Rămîne o enigmă dacă acest gest regretabil a fost făcut la iniţiativa lui Ridley Scott, sau la insistenţa producătorilor.

O colaborare a sa mult mai fructuoasă s-a dovedit a fi cea cu regizorul Paul Verhoeven, cu care a lucrat la filmele „Total Recall”, „Basic Instinct” şi „Hollow Man”, considerate printre cele mai reuşite coloane sonore realizate vreodată. Acest succes se datorează mai ales bunei comunicări cu Paul Verhoeven şi preţioaselor sale sugestii regizorale.

Creaţia lui Jerry Goldsmith este extrem de diversă, variind de la thrillere politice, ca „Air Force One”, sau „Sum Of All Fears” după romanul lui Tom Clancy, pînă la filmul de animaţie „Mulan”, produs de studioul Disney. Un capitol aparte îl constituie relaţia lui Jerry Goldsmith cu Academia Americană de Film: a fost nominalizat de 17 ori la premiul Oscar şi doar o singură dată premiat, pentru filmul „Omen”, în pofida faptului că devenise o veritabilă forţă motrice a industriei hollywoodiene. Ca o încercare de revanşă, Academia de Film l-a invitat să compună muzica pentru ceremonia de decernare a premiilor Oscar din 2002. Ultima producţie a lui Jerry Goldsmith a fost „13th Warrior”(„Al treisprezecelea războinic”). Cauza vieţii sale este continuată de fiul Joel Goldsmith, devenit la rîndul său un compozitor de valoare.

## Viktor Ţoi – un simbol al Perestroikăi

Interpretul rock Viktor Ţoi, membru al grupului „Kino”, a avut o influenţă uriaşă asupra tinerilor din Uniunea Sovietică, devenind un simbol al redeşteptării conştiinţei popoarelor opresate şi al forţei lor de regenerare. Chiar şi astăzi, adolescenţi născuţi deja după dispariţia sa tragică din 1990 continuă să-l considere un idol, scriindu-i numele pe ziduri şi cîntîndu-i piesele. Iar pentru tinerii din familiile sărace din Rusia, Viktor Ţoi continuă să fie o reprezentare a speranţei într-o viaţă fără perspective. Aceşti tineri se identifică cu legendarul artist, onorîndu-l ca pe un erou pentru curajul de a le fi rostit cu voce tare gîndurile şi sentimentele, făcîndu-le cunoscute tutoror.

Viktor Ţoi s-a născut în 1962 la Leningrad, în familia unui inginer de etnie coreeană şi a unei profesoare ruse. Descendenţa sa şi destinul dramatic al reprezentanţilor minorităţii coreene din Rusia i-au influenţat formarea personalităţii. A avut o copilărie dificilă, schimbînd pe parcurs trei şcoli primare. La vîrsta de 18 ani a fost exmatriculat din şcoala medie de arte Serov, pe motiv că ar fi avut note proaste, în pofida faptului că era deja implicat într-o activitate muzicală intensă. Apoi a lucrat ca tîmplar, restaurator şi fochist într-o cazangerie, fără ca să renunţe la aceste servicii chiar şi atunci cînd devenise faimos.

La începutul anilor ‘80 în Uniunea Sovietică muzica rock, în special cea a unor grupuri ca Deep Purple sau Rolling Stones, era interzisă, iar cei care o practicau aveau statutul de paria. Viaţa tinerilor era deosebit de grea, ei fiind indoctrinaţi încă din copilărie cu preceptele ideologiei comuniste şi deveneau carne de tun pentru războiul din Afganistan sau în alte locuri pe unde îşi făceau sovieticii aventurile sîngeroase. În acelaşi timp, vedetele muzicii de estradă susţinute de oficialităţi se bucurau de multe privilegii, beneficiind de apartamente şi studiouri gratuite.

Viktor Ţoi a început să cînte în cadrul unor formaţii cu statut provizoriu, pînă în momentul coagulării componenţei definitive a

grupului Kino, care a atras instantaneu atenţia publicului printr-un *sound* muzical inedit şi prin versuri inteligente care-l incitau pe ascultător să mediteze profund asupra problemelor existenţei. În 1982 Ţoi înregistrează în condiţii artizanale primul album Kino, intitulat „45”, care este distribuit în mod clandestin în întreaga Uniune Sovietică. De la apariţia sa, grupul Kino a promovat un mesaj politic explicit. De exemplu, piesa „Elektricika” din albumul „45”, interzisă de autorităţi, vorbeşte despre un personaj blocat într-un tren în mişcare, aluzie la degradarea continuă a regimului sovietic. O altă piesă, „Moi dom – beziadernaia zona”(„Casa mea, zonă denuclearizată”) conţine un mesaj antimilitarist. În textele pieselor compuse de Viktor Ţoi se observă şi o ironie subtilă. Titlul albumului „Nacealinik Kamceatki” („Şeful Kamceatkăi”) din 1984 se referă la cazangeria „Kamceatka” unde a lucrat Ţoi, care avea să afirme că i-a plăcut această ocupaţie. În mod simbolic, Viktor Ţoi întreţinea, în inimile celor tineri, văpaia speranţei într-un viitor mai bun.

Odată cu venirea la putere a lui Mihail Gorbaciov au început să se producă schimbări radicale. S-au deschis posibilităţi inimaginabile pînă atunci. Grupul Kino s-a lansat pe valul *Perestroikăi,* transformîndu-se în vîrf de lance şi portavoce pentru tînăra generaţie. Piesa „Peremen” („Schimbare”) a devenit un adevărat imn al perioadei respective. Albumele „Gruppa Krovi” („Grupa de sînge”)(1987) şi „Poslednii Gheroi”(„Ultimul Erou”) (1989) se bucură de asemenea de un mare succes.

Viktor Ţoi s-a manifestat într-un mod remarcabil şi ca actor într-un film al regizorului Alexei Uciteli şi în peliculele „Igla” („Acul”) şi „Assa” **.** Ţoi a adus o viziune nouă asupra muzicii şi filmului, propunînd o reformă a artei din Uniunea Sovietică, dominate de birocraţie şi cenzură. A contrapus manierismului psihologizant şi jocului actoricesc nefiresc din filmele sovietice modelul cinematografiei din Occident. A susţinut dezvoltarea unei contraculturi a tinerilor, distanţînd-o pînă şi de concepţia de avangardă, pentru că, după părerea lui, avangarda se raportează doar la cultura tradiţională.

În vara lui 1990, după un concert cu 60.000 de spectatori la Lujniki, abia întors de la un festival de film din Statele Unite şi dintr-o călătorie în Japonia, în plină glorie, Viktor Ţoi a decedat într-un tragic accident de maşină, lăsînd după el un vid pe scena muzicală din Uniunea Sovietică.

Tipul de artist al lui Viktor Ţoi se înscrie într-un model sociologic mai general, cel al liderilor. Exerciţiul funcţiei de lider implică mecanismele misterioase prin care astfel de călăuze, astfel de *şamani* reuşesc să se distingă din mulţime şi să-i canalizeze energiile. În acest context, muzica s-a manifestat în timp ca un instrument de coagulare umană, să ne amintim aici de importanţa ei pentru tinerii hippie din anii ‘60-‘70, dar şi de valoarea ritualică a muzicii în culturile lumii, începînd încă din preistorie. Dintr-o perspectivă mai largă, orice formă de artă este capabilă să declanşeze energii. Este surprinzătoare forţa cu care imaginaţia şi creativitatea umană pot să-l influenţeze pe om şi să schimbe lumea, mai ales astăzi, cînd viaţa noastră este dominată de ficţiuni şi realităţi virtuale. Există un sens raţional în această fascinaţie pentru artă şi imaginaţie. Muzica, asemenea magiei liderilor, are în centru promisiunea unei forme de fericire nebănuite care motivează acţiunile tuturor oamenilor de oricînd şi de oriunde. Muzica evocă un adevăr ascuns care neagă autoritatea răului şi a suferinţei. Cei care cu ambiţie şi aroganţă doresc să controleze totul şi pe toţi şi se proclamă stăpîni exclusivi ai lumii îşi menţin puterea prin obstrucţionarea înţelegerii că, de fapt, nimic nu are început şi nici sfîrşit şi nimic nu se pierde.

În Rusia de azi, mesajul original al lui Viktor Ţoi este profund alterat şi deturnat spre un militarism alienant. Muzica rock este asociată unor festivaluri gen „Naşestvie” şi unor sărbători ale berii la care asistă o masă pasivă şi bestializată. Piesele lui Ţoi apar pe coloana sonoră a unor filme de război finanţate din bugetul de stat, în care evoluează actori semiamatori cu o prestaţie lamentabilă ce încearcă să resuscite imaginea şi mentalitatea unui Pavlik Morozov – copilul, mitizat de sovietici, care şi-a vândut tatăl NKVD-ului. Dar pentru oamenii oneşti din

Rusia, Viktor Ţoi mai rămîne un model care evocă onoarea, curajul şi bunul-simţ.

## Mărturisirile unui cibernaut

Atunci cînd, copil fiind, am văzut într-o sală video primele filme science-fiction şi de acţiune americane, am rămas de-a dreptul frapat. Se întîmpla pe la sfîrşitul anilor ‘80 şi era un moment extrem de interesant. Astăzi îmi dau seama că filmele de acest tip, la fel ca şi muzica underground, literatura science-fiction sau jocurile de computer, de la era Nintendo şi Sega pînă la generaţia Playstation, constituie de fapt o formă de educaţie alternativă. Prin dilemele morale dezvăluite de enigmaticul Maestru Yoda din „Războiul Stelelor”, prin ideea destinului indeterminat prezentată în „Terminator” şi prin concepţiile filosofice din „Matrix” şi „Avatar”, miliarde de spectatori din întreaga lume participă la un proces cognitiv care le remodelează continuu conştiinţa.

Imaginea lui Stallone mitraliind tot ce-i stă în cale şi ironia implacabilă cu care Schwarzenegger îşi „pune la punct” adversarii oferă o „lecţie de valoare”, reiterată de un simpatic personaj de la Cartoon Network: „Dacă te loveşte cineva pe obrazul stîng, dă-i peste obrazul drept!”, lecţie care se descifrează printr-un cult al libertăţii şi o neîncredere totală faţă de autorităţile de orice fel, amintind de preceptul buddhist de a cunoaşte adevărul prin propria ta călătorie iniţiatică. Este modelul individului care nu rămîne niciodată indiferent faţă de ceea ce se întîmplă în jurul său. S-ar putea ca aceste idei să rezoneze de fapt cu idealul unei societăţi democratice, fiind opuse obedienţei şi apatiei obişnuite.

Nu cred că există contradicţii între mesajul ecranizării romanului „Moby Dick”, cu Gregory Peck, şi al primului *anime* japonez despre Căpitanul Harlock, pe care le-am văzut cîndva la o sală video, sau între mesajul peliculei „Şapte Samurai” a lui Kurosawa şi al „Conversaţiei” lui Coppola, pe care le vizionasem la cinematograf, la o vîrstă şi mai fragedă, şi romanele lui Jules Verne, Arthur Conan Doyle, Jack London, Kipling sau Tolkien cu care s-au delectat copiii din generaţia mea. Iar în momentul în care am vizionat pentru prima dată „Războiul Stelelor”, toate

cele trei episoade unul după altul, am început să cred că mai există speranţă pentru această lume.

În creaţiile mediatice care mi-au influenţat generaţia se ascunde o forţă imensă. Amintind o replică din filmul „Nirvana”: „realitatea nu putea rezista în faţa acelor imagini de pe ecran”.

Prin 1991-92 am auzit la emisiunile de la Radio România Actualităţi pentru prima oară de muzica techno, care mi-a plăcut imediat. Acele sonorităţi misterioase se asociau involuntar cu misticismul Jedi din „Războiul Stelelor”, sau cu scena memorabilă din „Total Recall”, în care telepatul mutant Kuato încerca să sondeze căpăţîna voluminoasă a lui Arnold. Mi se părea că muzica techno fusese concepută anume pentru inşi de-alde mine. Credeam că e un fel de enigmă a cărei dezlegare mi-ar fi oferit răspunsuri la o serie de întrebări pe care mi le puneam în acea perioadă. Era şi criza de identitate colectivă care se manifesta în perioada post-sovietică. Deşi cred că o anumită stare de interogaţie defineşte un grad de normalitate în orice societate şi că devenim cu adevărat noi înşine abia după ce ne întrebăm cine sîntem. Într-o noapte furtunoasă din 1993, cînd ascultam The Prodigy, m-am gîndit că mi-ar plăcea să mă implic în scena techno şi chiar să scriu muzică de acest gen.

În 1994, cînd aveam 15 ani, redactorul Doru Ciocanu, autorul paginii muzicale Rock Cancelaria dintr-o revistă nou-înfiinţată, mi-a oferit posibilitatea să scriu o rubrică săptămînală de noutăţi techno, intitulată Hot News. Iar camaradul său Ion Chiorpec, împreună cu care realiza emisiunea radiofonică Rock Cancelaria, m-a invitat la scurt timp după aceea să colaborez la Radio Moldova.

De aici începe adevărata distracţie.

Timp de nouă ani am avut libertatea să difuzez tot ce-mi place, adică numai techno, techno şi iarăşi techno. Nouă ani nu mi-a redactat nimeni textele şi am putut să rostesc în eter toate bazaconiile care-mi treceau prin cap. Bineînţeles că au existat exigenţe profesioniste, dar cred că această metodă de a-mi fi oferit posibilitatea să mă dezvolt liber este un mod minunat de a susţine tinerii autori. Iniţial am avut la dispoziţie o rubrică de 15-20 minute, numită „Techno Mix”, care alterna cu ediţii speciale

de o oră. Obişnuiam să o încep cu două pagini de text care să stimuleze gîndirea, apoi urmau cîteva piese muzicale prin care ideile enunţate erau asimilate.

Mai tîrziu, între anii 2000 şi 2002, am realizat amuzanta emisiune Zona De Limită. O prezentam alături de redactorul Ion Chiorpec, împreună cu care eram ca Batman şi Robin, lansîndu-ne în noi escapade nocturne pentru a impune dominaţia muzicii techno cu ritmurile ei devastatoare. Auditoriul pe care un asemenea tratament îl va fi lăsat perplex era servit cu porţii generoase de *psychedelic trance* şi *hardcore,* şi cu piesele unor proiecte de referinţă ca Juno Reactor, Eat Static, Hallucinogen, Autechre, sau Orbital. Făceam un fel de înscenări radiofonice inspirate din subiecte de filme („Războiul Stelelor", „Dune", „Star Trek", „Misiune Imposibilă"), de jocuri de computer în vogă (Resident Evil, Colony Wars, Power Blade, Zero Tolerance), sau bazate pe scenarii proprii, gen „Rambo On Mars" sau „Godzilla versus King Kong", în care introduceam generice din jocuri şi chiar „coloane sonore" compuse de mine. Amintirea acelei perioade îmi provoacă un zîmbet pînă şi astăzi.

În 1996 am imprimat în condiţii profesioniste debutul meu muzical, o piesă techno intitulată „Space Shuttle", pe care am realizat-o în colaborare cu compozitorul Anatol Roşcovan. Urmînd modelul anonimatului promovat de artiştii techno, care obişnuiau să-şi ia pseudonime ca supereroii din benzile desenate, am ales pentru proiectul meu numele „Megatone", caracteristic pentru muzica pe care intenţionam să o scriu, megalomană şi trăsnită ca explozia unei bombe atomice.

În perioada celebrării mileniului am compus cîteva piese techno împreună cu un alt compozitor cu experienţă, Dinu Matveevici.

Emisiunile mele radiofonice au luat sfîrşit în 2003. În acel moment Internetul şi comunicaţiile globale deveniseră accesibile pentru orice persoană. Atunci am încercat să-mi promovez muzica în alte ţări. Am apelat la posibilităţile email-ului, dar şi la cele ale poştei obişnuite. După o perioadă de căutare, am contactat studioul Simlog din Polonia care mi-a selectat o piesă pentru compilaţia „Noise To Meet You Europe",

prilejuită de intrarea Poloniei în Uniunea Europeană. Studioul Simlog a fost fondat de un grup de artişti din scena *noise experimental* poloneză şi are vaste relaţii internaţionale, editînd bunăoară albume ale „regelui” scenei noise japoneze, Merzbow alias Masami Akita. CD-ul „Noise To Meet You Europe” a apărut în a doua jumătate a anului 2005, împreună cu alte două volume dedicate muzicii experimentale din America şi respectiv Asia, ultimul cu participarea unor artişti din Hong Kong, China, Taiwan, Japonia şi Coreea de Sud.

Studioul Simlog mi-a recomandat apoi să abordez studioul Tibprod din Norvegia, condus de artistul Jan-M. Iversen care a avut prilejul să concerteze împreună cu compozitorul Karlheinz Stockhausen şi care a colaborat cu Conrad Schnitzler, unul dintre fondatorii formaţiilor Tangerine Dream şi Kraftwerk. Pe data de 1 ianuarie 2005, la studioul Tibprod a apărut CD-ul meu de debut „A Journey To The Core Of Reality” („Călătorie Spre Centrul Realităţii”), un album în stil *industrial* inspirat de romanul lui Jules Verne şi de filmul „Total Recall”. Pe coperta CD-ului a fost inclus următorul text: *Lumea materială este o iluzie. Viaţa e doar un joc şi acesta e cel mai serios mod de a fi. Miza vieţii este deja cîştigată şi nu poate fi pierdută niciodată. Această lume nu are început şi nici sfîrşit, la fel ca şi spiritul infinit şi etern din noi. Odată găsită o dovadă sigură a adevăratei naturi a spiritului nostru, nici o forţă din univers, nimeni şi nimic nu ne poate influenţa.*

Pe parcursul următorilor ani am reuşit să-mi asigur 12 lansări pe CD la diverse studiouri internaţionale.

Printre acestea se numără şi piesa „Bindu (Lifeforce)”, care aminteşte de zgomotul unui buldozer zgîriind asfaltul cu căuşul. Ea a fost inclusă în compilaţia „The Scariest Weapon vol. 3”, selectată de legendarul grup *industrial* Ambassador 21 din Belorusia. Pe acest CD au figurat notorietăţi ale scenei *breakcore* internaţionale, precum olandezul Bong-Ra, francezul Mimetic, americana Hecate sau australianul Maladroit.

Am mai realizat un album în colaborare cu scriitorul cyberpunk japonez Kenji Siratori. Un alt album, „Mulberry Forest

Voyage" („Călătorie în păduricea de aguzi"), este dedicat satului Druţa din Basarabia, în care mi-am petrecut verile copilăriei.

O altă piesă de-a mea a intrat în compilaţia „Tranchillizer" a studioului elveţian Peak Records. Acest CD abordează genul *psybient,* o contraparte relaxantă a muzicii Goa trance şi prezintă producţiile unor artişti din Elveţia, Franţa, Italia, Germania, Grecia, Macedonia, Panama, Japonia şi Australia, alături de piesa mea „Nirvana" care urmează pe CD după o compoziţie cu elemente tradiţionale buddhiste, semnată de muzicianul şi scriitorul japonez Kazuya Nagaya. Pe acest disc instrumente acustice pitoreşti - cimpoiul, chitara flamenco sau clopotele zen - se îmbină organic cu sonorităţi de sintetizator. Acelaşi CD a beneficiat de o inginerie de sunet performantă realizată la studioul RFI şi a ajuns să fie cotat ca una dintre cele mai de succes compilaţii în stil *psychill* ale anului 2008, fiind ascultat chiar şi în Brazilia şi Pakistan.

Iar compoziţia „Obsidian" a fost inclusă în proiectul 60X60 International Mix, organizat de Fundaţia Vox Novus din New York. Este o selecţie de piese electroacustice de 60 de secunde realizate de artişti din diverse ţări. Muzica din acest proiect a fost prezentată în cadrul a peste 20 de evenimente cu public, incluzînd prezentări la Oxford şi Cambridge, şi a fost asociată unei dimensiuni audiovizuale concepute de artistul video Zlatko Cosic şi unei interpretări coregrafice în cadrul proiectului 60X60 Dance.

Am contribuit de asemenea cu o piesă la proiectul Sommeil: A Concert For Sleep, un „concert pentru somn" organizat la Galeria Antenna din New Orleans de artistul Tanner Menard.

Ar mai trebui să adaug, cu legitimă mîndrire, dar şi cu obligatorie modestie, că muzica mea a fost difuzată la mai mult de 15 posturi de radio FM străine - acestea fiind în mare parte piese din albumul „Pure Land" - în emisiuni precum Galactic Travels, AM-FM Show, Martian Gardens şi Genetic Memory (Statele Unite), Atmosphere şi Codos Traumreisen (Germania), Articmist (Spania), Silent Running (Luxemburg), în cadrul emisiunii Terry Hawke's Chill Out Sessions (Marea Britanie) şi la postul Resonance FM (Londra). Am mai plasat pe Internet 20 de

albume ale mele, care pot fi descărcate prin intermediul unor aşa-numite netlabel-uri (site-uri care distribuie muzică pe Internet, gratuit şi cu acordul artiştilor, în baza unor licenţe Creative Commons).

În anii de cînd compun şi comentez muzică electronică am cunoscut multe persoane interesante din cele mai îndepărtate colţuri ale lumii. Un exemplu de-a dreptul exotic este liderul unui grup Megatone din Kenya. *Alter ego*-ul meu kenyan a crescut la poalele muntelui Kilimanjaro şi cîntă rap creştin. Foarte mistic, nu-i aşa? Şeful Departamentului de Studii Slave de la Universitatea din California (UCLA), profesorul David MacFadyen, a scris pe portalul său Far From Moscow un articol interesant despre activitatea mea muzicală, cu titlul „Cum să aplici filosofia hindusă asupra societăţii post-sovietice”. O analiză foarte subtilă (evident cu excepţia „romanticului socialism timpuriu”, care nouă, celor născuţi în URSS, nu ni s-a părut deloc aşa).

Am comunicat cu proprietarul netlabel-ului Bypass din China, talentatul artist Zhang Jian Wen, cu ajutorul căruia am lansat albumul „Underwater Luminescence”, inspirat de o carte despre limbajul animalelor, scrisă de tatăl meu. În altă ordine de idei, două piese compuse de mine au fost plasate pe site-ul oficial al jocului de computer Tomb Raider, la secţiunea Muzică inspirată de Tomb Raider. Am avut ascultători pînă şi în Venezuela, Filipine, în insulele britanice din Oceanul Indian şi în insula Santa Lucia, iar piesa „Cer Albastru Deasupra Arcadiei” din albumul „Pure Land” a fost ascultată chiar şi de o persoană originară din mitica provincie Arcadia din Grecia. În sfîrşit, să mai menţionez că am colaborat şi cu netlabel-ul  Silent Flow din Moldova, al cărui gestionar a creat prin mijloace proprii un joc de computer intitulat Theory Of Chaos.

Din perspectiva atîtor călătorii virtuale, am ajuns la concluzia că muzica şi celelalte forme de creativitate devin în asociere cu tehnologiile de ultimă oră o modalitate de a-i aduce pe oameni mai aproape unii de alţii, un mijloc de a comunica şi de a acumula noi experienţe, care schimbă lumea în mod radical. Marshall McLuhan afirma că epoca Renaşterii nu ar fi fost

posibilă fără inventarea maşinii de tipar a lui Gutenberg, care a oferit publicului larg accesul la cunoaştere prin intermediul cărţilor. Acest început de secol 21 se manifestă ca un timp al marilor transformări, în care se disting similarităţi cu perioada Renaşterii. În anii ce vor urma vom vedea dacă abundenţa de informaţie va conduce spre un nou pas în evoluţia umană, sau dacă lumea va ajunge să cadă din inerţie într-un alt Ev Întunecat.

Fiecare reprezentant al „generaţiei Matrix” îşi va avea un rol în acest proces.

# Partea IV

# Oameni şi idei

## Alvin Toffler şi Al Treilea Val

Într-o lume în schimbare, se impune cu de la sine putere elaborarea unor noi teorii sociale, adaptate la noua realitate. În acest context, ideile unor  gânditori precum Alvin Toffler, Francis Fukuyama, Marshall McLuhan sau Jean Baudrillard au reuşit să pătrundă în *mainstream*-ul societăţilor lor şi să devină un bun general.

Pe parcursul ultimelor decenii, la teoriile sociologului american Alvin Toffler s-au raportat frecvent mediile politice şi corporative, aserţiunile sale fiind chiar utilizate drept argument în discursurile unor demnitari de prim rang.

S-a născut în 1928, în New York City, şi a urmat studiile la Universitatea din New York. Dar în loc să-şi susţină examenul de licenţă, a preferat să se angajeze într-o fabrică din Detroit, pentru a observa din prima sursă natura civilizaţiei moderne. Experienţa de muncitor avea să i se întipărească adânc în memorie. Odată a rămas siderat văzând cum o femeie care suferise un accident şi-şi pierduse degetele de la o mână, părea mai puţin îngrozită de mutilarea ei fizică decât de perspectiva de a rămâne şomeră. Biografia lui Alvin Toffler va rămâne strâns legată de oraşul Detroit, care a fost pentru o perioadă îndelungată cel mai important centru industrial din lume şi unde aveau să se manifeste premisele unei noi ordini mondiale.

„Motor City” avea să-l inspire, mult mai târziu, în scrierea cărţii vieţii sale, *Al Treilea Val*, apărute în 1980. Conceput ca un adevărat manifest al civilizaţiei tehnologice a secolului 21, acest volum ar putea fi comparat cu ceea ce a însemnat „Capitalul” lui Marx pentru socialism. În *Al Treilea val* Toffler împarte istoria în câteva perioade distincte, marcate de trei valuri de schimbare. Primul val, care s-a manifestat cu 10.000 de ani în urmă, a fost cel al revoluţiei agrare. Al Doilea val, cel al revoluţiei industriale, s-a declanşat acum trei secole. Din această amplă perspectivă, Alvin Toffler consideră că în ultimii ani lumea asistă la emergenţa unui al Treilea val de schimbare şi a unui nou tip de

civilizaţie, bazate pe principii radical diferite faţă de cele ale societăţii industriale.

În era industrială, în toate domeniile, chiar şi în cele umaniste, a fost aplicat mecanicismul, întreaga societate fiind organizată după modelul unei maşinării. Sociologul american citează în cartea sa un discurs al lui Troţki în care acesta vedea modelul societăţii ideale asemenea unui mecanism perfect racordat. Cât de direct se asociază aceste idei cu teoriile mecaniciste lansate de Frederick Winslow Taylor, pe care scriitorul Evghenii Zamiatin l-a plasat în centrul universului aberant din romanul „Mî”! Zamiatin descrie o societate în care cetăţenii merg pe stradă în marş şi poartă numere de identificare în loc de nume. Ideile lui Taylor au fost apoi asimilate pentru a fi puse în practivă de către arhitecţii regimului comunist.

Din punctul de vedere al lui Alvin Toffler, capitalismul şi socialismul reprezintă de fapt două faţete ale aceluiaşi sistem, ambele fiind nişte creaţii ale civilizaţiei industriale. El distinge, de asemenea, câteva atribute definitorii ale societăţii de tip al Doilea val: Standardizarea, Sincronizarea, Concentrarea, Masificarea, Centralizarea şi Sistematizarea. Sistemul educativ din perioada industrială a funcţionat ca o „fabrică de oameni”, care, pe lângă predarea materiilor de bază, îi condiţiona pe tineri să fie punctuali şi disciplinaţi, pregătindu-i pentru o muncă repetitivă, de la oră la oră, în fabrici sau oficii. Pentru a asigura ordinea, elitele civilizaţiei de tip al Doilea val au orchestrat o omogenizare forţată a societăţii, orice manifestare de imprevizibil fiind privită ca un factor destabilizator. Astfel viaţa omului modern a devenit atât de previzibilă, încât un grup de cercetători a fost în stare să alcătuiască o listă cu toate ocupaţiile posibile pe care le poate realiza un individ, ca, de exemplu, să schieze în munţi sau să viziteze grădina zoologică. O listă extrem de restrictivă, totuşi.

Astăzi se observă o mutaţie evidentă în caracterul şi comportamentul reprezentanţilor tinerei generaţii, care, spre deosebire de părinţii şi bunicii lor, suportă cu dificultate munca mecanică, repetitivă. În societatea celui de-al Treilea val,

dezvoltarea tehnologiei a condus la un fenomen de demasificare şi la reafirmarea individualităţii. Dacă societatea industrială s-a bazat mai ales pe forţa brută, atunci, în era tehnologică, primează cunoaşterea.

Tranziţia spre societatea de tip al Treilea val şi procesul de înlocuire a industriei perimate prin tehnologii performante s-a resimţit acut în acelaşi Detroit, provocând situaţii de criză şi şomaj. În prezent, din cauza închiderii multor uzine, acest oraş a ajuns într-o stare de devastare totală, cartiere întregi rămânând acum pustii.

Ampla bibliografie a lui Alvin Toffler cuprinde şi o carte intitulată *Consumatorii de cultură*, apărută încă în timpul administraţiei Kennedy. În această lucrare Toffler a lansat ideea că opţiunea membrilor societăţii moderne pentru un anumit tip de creaţii artistice le consolidează individualitatea, protejându-i contra uniformizării şi dezumanizării. Autorul observă, de asemenea, că aristocraţiile financiare nu se manifestă neapărat şi ca nişte elite culturale, amintind de faptul cum în America secolului XIX actorii teatrelor ambulante erau persecutaţi de poliţie de rând cu haimanalele, sau făcând aluzie la un judecător american care ar fi declarat odată maliţios: „Nu ştiu cine e acest *James J. Shakespeare!*”. Nelipsit de umor, autorul citează dintr-un număr al revistei *Vogue* de la sfârşitul secolului XIX: „Acum, când băile publice sunt accesibile oricui, oare prin ce mai poate fi definit un gentilom?”.

Volumul *Şocul viitorului* (1970) a avut la origine câteva lucrări de cercetare despre impactul dezvoltării accelerate a tehnologiei, comandate lui Alven Toffler de către corporaţiile IBM, AT-T şi Xerox.

*Power Shift: Cunoaştere, capital şi violenţă la frontiera secolului 21* (1990) are ca temă tensiunile din lumea corporativă şi politică provocate de ascensiunea noilor elite ale societăţii de tip al Treilea val şi de marginalizarea elitelor celui de-al Doilea val.

*Război şi antirăzboi* (1995) abordează strategiile de evitare a conflictelor armate în viitor, iar, în cazurile când acestea sunt inevitabile, de reducere a pierderilor de vieţi omeneşti. Cartea

introduce concepţia de război non-letal şi descrie strategia aplicată de generalul Schwarzkopf în timpul Operaţiunii *Furtună în Deşert*, precum şi ideile elaborate în cercurile militare americane pentru a preveni în viitor dezastre precum cel al războiului din Vietnam, al luptelor în tranşee din timpul primului război mondial, sau al bătăliei de la Gettysburg din timpul războiului civil american, care s-au soldat cu pierderi umane imense.

Cea mai recentă carte a lui Alvin Toffler este *Capitalul revoluţionar* (2006) şi descrie noile oportunităţi de dezvoltare economică apărute în societatea de tip al Treilea val.

În fine, ideile lui Alvin Toffler, inclusiv cele din *Al Treilea val,* au avut efecte surprinzătoare şi asupra evoluţiilor din cultura sfârşitului de secol. Dar acesta este deja alt subiect...

**Francis Fukuyama şi „viitorul post-uman”**

Politologul Francis Fukuyama este, dacă se poate spune astfel, un model de intelectual modern. Discursul său, întotdeauna lipsit de ostentaţie şi de pedanterii academice, păstrează acelaşi ton relaxat chiar şi atunci când abordează probleme grave. Atunci când consideră că e necesar, Fukuyama nu ezită să încalce convenţiile, propunând idei ce generează controverse în mediile cercetătorilor.

Pe numele său complet Yoshihiro Francis Fukuyama, s-a născut în 1952, în Chicago, într-o famile de etnici japonezi. Tatăl său, cetăţean american de a doua generaţie, Yoshio Fukuyama, şi-a luat doctoratul în sociologie la Universitatea din Chicago şi a predat în domeniul studiilor religioase. Iar mama sa, Toshiko, s-a născut în Kyoto, în Japonia şi este fiica lui Shiro Kawata, întemeietorul Departamentului de Economie al Universităţii din Kyoto şi primul director al Universităţii din Osaka. În timpul celui de-al doilea război mondial, unii membri ai familiei lui Francis Fukuyama au fost internaţi în lagăre de concentrare, în baza directivei guvernului Statelor Unite îndreptată împotriva cetăţenilor americani de etnie japoneză. O pagină sumbră din istoria Americii, care însă nu avea să devină pentru viitorul analist un impediment în a-şi realiza cariera fulminantă.

A absolvit facultatea de arte a Universităţii Cornell, apoi a urmat cursuri de literatură comparată la Yale. A avut o bursă de şase luni la Paris, unde a studiat sub îndrumarea lui Roland Barthes şi Jacques Derrida, dar până la urmă a renunţat la studiile literare şi s-a reorientat spre ştiinţele politice. Şi-a obţinut doctoratul în politologie la Harvard, unde i-a avut ca profesori pe Samuel Huntington şi Harvey Mansfield. În 1979 a devenit analist la Corporaţia RAND, o structură a Departamentului american al Apărării menită să elaboreze strategii globale în domeniul politicii şi apărării. Pe parcursul anilor, a fost profesor la diverse universităţi, actualmente fiind afiliat la Centrul pentru Democraţie, Dezvoltare şi Promovarea Statului de Drept de pe lângă Universitatea Stanford.

În 1992 i-a apărut cartea care l-a consacrat, *Sfârşitul istoriei şi ultimul om*, în care a opinat că modelul statal al democraţiei liberale constituie o formă de guvernare desăvârşită. Odată cu instaurarea globală a statului democratic, ca un *nec plus ultra* al civilizaţiei, progresul social şi-ar atinge astfel finalitatea, viitorul reprezentând doar o reluare a aceloraşi modele politice din trecut, fără relevanţă în plan istoric. Lucrarea a provocat un adevărat scandal în cercurile ştiinţifice, unii specialişti acuzându-l pe Fukuyama că atentează la „logica bunului simţ”. În mod paradoxal, ideea unui sfârşit al istoriei contravine principiilor pozitivismului şi marxismului. Bineînţeles, este evident că în cazul în care progresul ar continua la infinit, lumea ar rămâne mereu imperfectă. Îmi amintesc cum un reporter de la canalul de televiziune rus NTV, în timp ce reflecta alegerile prezidenţiale americane din 2001, s-a referit la ideile lui Francis Fukuyama, calificând această campanie electorală drept un Armaghedon politic.

La zece ani după *Sfârşitul istoriei,* Fukuyama a semnalat o altă schimbare de paradigmă, odată cu lansarea cărţii sale *Viitorul nostru post-uman. Consecinţele revoluţiei biotehnologice*. Volumul a fost conceput în contextul activităţii lui Fukuyama în cadrul unei Comisii de Bioetică, constituită imediat după ce preşedintele american Bill Clinton a promulgat un decret de interzicere a clonării umane. Ulterior administraţia Bush avea să revină la acel decret, legalizând clonarea de celule umane în scopuri medicale.

Din perspectiva autorului, aplicarea necontrolată a biotehnologiei şi ciberneticii riscă să anuleze însăşi natura umană, raţiunea, liberatea de autodeterminare şi principiile morale, care constituie fundamentul statului democratic.

Printre altele, Francis Fukuyama se declară un adversar al *transumanismului*, o mişcare iniţiată recent în mediile ştiinţifice, adepţii căreia consideră că modificarea omului prin biotehnologie şi cibernetică ar avea rezultate benefice, conducând la o evoluţie accelerată, la o dezvoltare substanţială a abilităţilor fizice şi intelectuale, la descoperirea unor noi remedii contra maladiilor, la prelungirea longevităţii şi chiar la

cunoaşterea secretului nemuririi. Astăzi umanitatea se confruntă cu o dilemă de maximă importanţă, având de ales între a accepta tehnologia, cu asumarea riscurilor inerente, sau a adopta un purism umanist.

Ca o expresie a acestui fenomen, unii tineri japonezi bogaţi îşi implantează deja în corp dispozitive electronice, o continuare a obsesiei vedetelor hollywoodiene de a-şi schimba înfăţişarea prin operaţii plastice. Astfel biotehnologia le poate oferi unor indivizi şansa de a se debarasa nu numai de culoarea nativă a pielii, ca în cazul lui Michael Jackson, cel care reuşise să-şi piardă ultimele urme ale originii sale afroamericane, devenind un „american adevărat”, ci chiar să anuleze tot ce ne face să fim oameni.

Conform unor estimări, instalarea unui laborator de clonare ar costa 100.000 de dolari, o sumă accesibilă pentru mulţi milionari şi nu este exclus că au fost deja realizate încercări clandestine de clonare umană, eventual în scopul colectării de organe pentru transplanturi.

În acelaşi timp, realizările ştiinţei moderne, pe care Einstein a calificat-o drept „un topor în mâna unui nebun”, pot avea consecinţe catastrofale dacă s-ar pomeni în posesia unor regimuri totalitare. Să ne imaginăm un Nero, un Cinghis Han sau un Lenin nemuritor! Anumite state ar ajunge astfel în stare să-şi docilizeze cetăţenii, sau să le amplifice agresivitatea în scopuri militare, sau chiar să le elimine cu desăvârşire conştiinţa de sine.

Între timp a devenit posibilă crearea unor medicamente care să modifice ireversibil ADN-ul uman. În timp ce în Statele Unite 10 milioane de copii iau medicamente antidepresive, iar criminalitatea şi violenţa ating cote alarmante, nu este exclusă lansarea unor iniţiative de aplicare a medicamentelor genetice în scopuri „nobile”, pentru menţinerea sănătăţii publice. Ar fi o continuare logică a nevinovatelor slogane de genul „Evitaţi consumul de sare, zahăr şi grăsimi”!

În plan politic, Francis Fukuyama s-a declarat iniţial un adept al Partidului Republican, apoi însă a criticat dur intervenţiile militare americane în Afganistan şi Irak. Totuşi a observat că, în

ultima perioadă a mandatului său, administraţia Bush şi-a schimbat radical linia politică, America reluându-şi consultările cu aliaţii săi. A criticat de asemenea concepţia de „conflict dintre civilizaţii” a lui Samuel Huntington, fostul său profesor, acuzându-l pe acesta de gândire absolutistă: nu orice copil arab este un potenţial terorist, după cum nici orice *redneck* din Kentucky nu e un Shakespeare sau un cetăţean model. Apropo de ideile lui Huntington: acesta împarte România în Transilvania catolică, occidentală, şi Estul ortodox, pe care-l consideră a fi parte a civilizaţiei orientale. Aceste idei, pe care Samuel Huntington le-a lansat printr-o mişcare neglijentă de condei, riscau să determine destinul unui popor, fiind utilizate de anumiţi politicieni drept contraargument la intrarea României în Uniunea Europeană şi în NATO.

În volumul *America la răspântie,* lansat în 2006, Francis Fukuyama încearcă să prevadă evoluţia Statelor Unite, care urmează să opteze între statutul de „jandarm mondial” şi cel de promotor al democraţiei şi libertăţii. Un model dilematic, dar la fel de precis aşezat în ecuaţie. Precum ne-au obişnuit deja cărţile anterioare ale acestui original gânditor.

## Marshall McLuhan: Medium is the Message

Legendarul Marshall McLuhan (1911-1980) a fost unul dintre iniţiatorii studiului tehnologiilor mediatice şi al impactului lor covârşitor asupra lumii. Previziunile sale extrem de precise l-au transformat într-un adevărat profet al erei informaţionale, expresiile memorabile *global village* şi *medium is the message* fiind astăzi mai actuale ca oricând. Un maestru al elocinţei, McLuhan a devenit el însuşi o figură emblematică a spaţiului mediatic pe care l-a cercetat, prin excepţionalele sale discursuri televizate şi prin imprimările conferinţelor pe care le-a ţinut la universităţi.

S-a născut în localitatea canadiană Edmonton. În 1934 şi-a obţinut masteratul în literatură engleză la Universitatea din Manitoba. Apoi şi-a propus să urmeze studii postuniversitare în Anglia. A încercat să se înscrie la Oxford, fiind însă respins, după care a reuşit să fie admis la Cambridge, unde şi-a luat doctoratul în 1936. Studiile la Cambridge aveau să-l influenţeze în mod substanţial, curentul *New Criticism* din literatura americană şi metodele de dezvoltare a percepţiei având un rol important în formarea viitorului cercetător.

În această perioadă Marshall McLuhan ia decizia să se convertească la catolicism, sub impresia eseurilor filosofice ale lui G.K. Chesterton. Unii disting în această opţiune o atracţie spre modelul lui Teilhard De Chardin, cel care încerca să regăsească armonia dintre spirit şi raţiune, sau spre ştiinţa de inspiraţie creştină a lui Leibnitz, eclipsată de ştiinţa ateistă promovată de Newton. În acel moment, mama lui Marshall McLuhan şi-a exprimat îngrijorarea că o astfel de decizie i-ar putea provoca dificultăţi în cariera lui academică.

Şi într-adevăr, traseul lui McLuhan nu a fost lipsit de obstacole, la fel ca şi în cazul altor mari reformatori. Mulţi profesori universitari au lansat atacuri virulente asupra sa şi obişnuiau să le interzică studenţilor să-i citeze ideile neortodoxe.

În 1951 apare cartea de debut a lui Marshall McLuhan, *Mireasa Mecanică. Folclorul Erei Industriale,* unul dintre primele studii ale aşa-numitei „culturi de consum”. Volumul încearcă să descifreze semnificaţiile unor slogane publicitare şi să elucideze caracteristicile civilizaţiei moderne printr-o serie de schiţe pline de umor. *Mireasa Mecanică* i-a adus lui McLuhan reputaţia de expert în campanii mediatice, el fiind ulterior abordat în calitate de consultant de multe entităţi corporative de prestigiu.

Monografia sa *Galaxia Gutenberg: Geneza Omului Tipografic* (1962) este un elogiu adus cărţii ca fundament al culturii europene. Din momentul descoperirii maşinii de tipar, când cărţile au devenit accesibile publicului larg, acestea au constituit cel mai important factor educativ şi au determinat evoluţia intelectuală a societăţii umane.

După cum constata McLuhan, lectura este o ocupaţie prin excelenţă individualistă: citim în izolare, concentrându-ne în fiecare moment asupra unei singure idei. În schimb era electronică este privită de McLuhan ca o revenire la un nou *tribalism*, la o recolectivizare a spaţiului privat. Peisajul mediatic actual se manifestă drept unul al simultaneităţii, spectatorul fiind bombardat de un amalgam de semnale senzoriale contradictorii. Aceleaşi emisiuni televizate şi radiofonice, aceleaşi şlagăre muzicale şi programe de ştiri sunt receptate concomitent de milioane de oameni, formând astfel un *sat global*.

Realităţile solipsiste ale indivizilor din era dominată de literatură sunt astfel înlocuite de o singură realitate mediatică globală. Odată cu proliferarea audiovizualului, McLuhan anunţa chiar perspectiva neplăcută a întoarcerii la analfabetism. Alvin Toffler specula la rândul său în *Al Treilea Val* că odată cu apariţia dispozitivelor electronice cu comandă vocală, oamenii ar putea să se dispenseze de scris şi de lectură.

Cunoscutul grafician japonez Masamune Shirow constata din aceeaşi perspectivă că tehnologiile moderne se transformă într-un fel de magie, fiecare fiind capabil să le utilizeze fără să ştie cum funcţionează. Marshall McLuhan şi-a manifestat îngrijorarea că dacă gândirea umană nu va fi în stare să exprime principiile

de funcţionare a tehnologiei într-un limbaj raţional, atunci dezastrul va surveni în mod inevitabil.

Cartea *Să Înţelegem Mass-Media: Extensii ale Omului* (1962) a abordat această problemă esenţială, lansând sintagma *Medium is the message*, care implică cercetarea mijloacelor mediatice propriu-zise, dincolo de conţinutul pe care-l transmit. Conform lui Marshall McLuhan, fiecare tip de mediu informaţional influenţează individul într-un mod specific, după cum cărţile cultivă alte calităţi decât televiziunea şi radioul. Astfel el ajunge la concluzia că diversele surse mediatice constituie nişte forme de educaţie alternativă capabile să-l formeze pe om în egală măsură cu şcoala.

Marshall McLuhan observa rolul important al tehnologiei în dezvoltarea inteligenţei. El anticipa încă din anii 60 apariţia reţelei Internet şi propunea aplicarea computerelor pentru sistematizarea cunoaşterii umane, construind astfel un paradis borgesian, o bibliotecă universală unde poate fi accesată orice informaţie.

Cercetătorul a prefigurat, de asemenea, dilema digitalizării. Apropo de filiaţia sa catolică, în cadrul unui dialog televizat cu un reprezentant al Bisericii, acesta opina că în momentul când apelează la tehnologiile de comunicaţie, chiar şi în timpul banalelor conversaţii telefonice, oamenii se dematerializează şi se transformă în *îngeri*.

În 1967 îi apare cartea *Medium is the Massage: Un Inventar al Efectelor,* în care Marshall McLuhan a încercat să-şi ridiculizeze propria expresie devenită între timp un clişeu, propunând noţiunea de *masaj* mediatic, care vizează efectele creaţiilor mediatice asupra spectatorului. De asemenea, el a introdus noţiunile de *mass-media fierbinte* şi *rece,* ce vizează gradul în care acestea solicită atenţia publicului.

Într-o altă lucrare, *Război şi Pace în Satul Global* (1968), McLuhan anunţa că era informaţională va fi „o perioadă de tranziţie asociată unor mari suferinţe şi unor peripluri identitare tragice”. După părerea sa, oamenii tind să reacţioneze violent atunci când le este lezată identitatea. Această idee este valabilă în cazul grupurilor etnice din Statele Unite şi explică într-o

anumită măsură incidentele violente ce au loc tot mai frecvent în instituţiile de învăţământ americane, unde domină o atmosferă de alienare, ce provoacă crize identitare profunde.

Iar volumul *De la Clişeu la Arhetip* (1970) analizează modul în care diverse fraze şi expresii fără relevanţă, lansate prin intermediul mass-media, se transformă prin repetiţie în concepte de referinţă. McLuhan face aluzie la Teatrul Absurdului, în special la piesa lui Ionesco *Cântăreaţa Cheală,* precum şi la romanul lui Joyce *Finnegan's Wake (Veghea lui Finnegan).* De asemenea, el se referă la conceptul lui Pascal asupra „limbajelor inimii despre care mintea nu ştie nimic", marginalizate în epoca raţionalistă a literaturii şi susţine resuscitarea lor în lumea de azi.

La sfârşitul anilor 60 Marshall McLuhan a fost diagnosticat cu o tumoare cerebrală benignă, căreia a reuşit să-i supravieţuiască. Activitatea sa ştiinţifică a continuat, dar, evident, cu un randament diminuat. În 1979 însă a suferit un atac cerebral, după care, un an mai târziu, a decedat în somn, la vârsta de 69 de ani.

Cercetările de mare interes ale lui Marshall McLuhan sunt continuate astăzi de numeroşii săi discipoli. Chiar nu demult, în 2011, fiul său Eric McLuhan a lansat la Editura Peter Lang un nou volum intitulat *Teorii ale Comunicaţiei*, care perpetuează ideile ilustrului său tată în secolului XXI.

## Jean Baudrillard şi *Deşertul realităţii*

Cunoscutul filosof francez Jean Baudrillard (1929-2007) a analizat în eseurile sale starea de alienare ce caracterizează civilizaţia modernă şi distanţarea ei tot mai pronunţată de realitate. Printr-un spirit de observaţie pătrunzător, a reuşit să distingă o serie de probleme grave ce afectează viaţa omului modern, pe care mass-media şi convenţiile culturale l-au capturat, asemenea zeiţei indiene Maya, într-un Văl al Iluziei.

Concepţiile lui Baudrillard, ca şi filosofia Advaita Vedanta, alegoria Peşterii lui Platon sau ipoteza carteziană a „demonului rău”, fac parte din efortul perpetuu al speciei umane de a transcende aparenţele, în căutarea unui adevăr ultim. Precum în cazul eroului Neo din filmul *Matrix*, inspirat de ideile lui Jean Baudrillard, momentul adevărului ar putea să depăşească orice imaginaţie.

Jean Baudrillard s-a născut în localitatea Reims din nord-estul Franţei. În timpul studiilor de liceu, a fost iniţiat de către profesorul său de filosofie Emmanuel Peillet în disciplina *patafizicii,* un curent filosofic conceptual ce îşi propunea să stimuleze gândirea nonconformistă.

În 1948, la Paris a fost fondat un Colegiu de Patafizică, structurat după modelul unui ordin religios din Evul Mediu. Avându-l drept magistru pe Baronul Jean Mollet şi vehiculând motto-ul *Eadem Mutata Resurgo* (*Revin acelaşi, dar metamorfozat*), Colegiul de Patafizică a devenit un spaţiu de divertisment intelectual pentru mulţi artişti şi scriitori francezi, printre care s-au numărat Eugene Ionesco, Boris Vian şi Jean Genet. Ulterior Jean Baudrillard avea să deţină în cadrul acestui „ordin filosofic” rangul de Satrap. Patafizica avea să exercite un rol decisiv în elaborarea ideilor novatoare care l-au consacrat.

După ce a studiat la Sorbona limba şi literatura germană, a predat germana în diverse instituţii de învăţământ şi a publicat lucrări de critică literară şi traduceri.

Până la urmă a ales să se reorienteze spre sociologie, definitivându-şi teza de doctorat *Sistemul Obiectelor*, o analiză

tranşantă a societăţii de consum. În această lucrare, publicată în 1968, Jean Baudrillard argumentează ideea că produsele comerciale nu reprezintă pentru consumatorii lor numai o valoare materială, ci şi una simbolică, de „fetiş”. Achiziţionarea lor este dictată de o adevărată ideologie a consumului în masă. Uneori valoarea reală a acestor produse este nulă, fiind substituită în totalitate de valenţa lor simbolică, întreţinută prin publicitate. Este cazul fenomenului Coca-Cola, o „apă cu zahăr” transformată în obiect de veneraţie religioasă, în pofida presupuselor sale efecte nocive.

Viziunile lui Baudrillard asupra consumului în masă se întâlnesc cu cele ale lui Marshall McLuhan şi ale lui Alvin Toffler, care considerau că opţiunile consumatorilor pentru un anumit tip de produse le consolidează individualitatea, marcându-le adeziunea la un mod de viaţă specific.

Contrar apartenenţei sale la un mediu cultural eminamente de stânga, pe parcursul anilor Jean Baudrillard s-a disociat tot mai mult de ideologia marxistă. Deşi aversiunea sa faţă de societatea de consum şi încrederea în iminenţa revoltei individului contra acestei condiţii ingrate coincide, pe anumite segmente, cu concepţiile anticapitaliste şi neomarxiste, Baudrillard nu a considerat că aşa-numita clasă muncitoare va exercita un rol important în progresul societăţii.

Pe parcursul unei cariere ştiinţifice deosebit de prolifice, gânditorul francez a publicat câteva zeci de volume de eseuri, precum *Societatea de Consum: Mituri şi Structuri* (1970), *Oglinda Producţiei* (1973), *Schimbul de Simboluri şi Moartea* (1976), *Extazul Comunicării* (1987), *Iluzia Sfârşitului* (1992), *Crima Perfectă* (1995), *Iluzia Vitală* (2000). A abordat o serie de subiecte de actualitate, precum războiul din Irak. În volumul *Războiul din Golf nu a avut loc* (1991), a opinat că versiunea televizată a Operaţiunii *Furtună în deşert*, în care realitatea dură a războiului a fost mascată de cenzură, n-a fost decât o înscenare mediatică de proporţii. La scurt timp după tragedia de la 11 septembrie 2001, a publicat cartea *Spiritul Terorismului sau Recviem pentru Turnurile Gemene*.

*Simulări şi Simulacre*, editată în 1981, rămâne însă cea mai importantă lucrare a lui Jean Baudrillard, unde autorul dezvoltă ipoteza în conformitate cu care societatea modernă a devenit prizoniera unei lumi iluzorii. Aceleaşi clişee culturale, induse prin intermediul mass-media şi sistemului de educaţie, întreţin o aparenţă a normalităţii, în timp ce lumea reală a depăşit-o demult, normalitatea încetând să mai existe.

Civilizaţia umană s-a înstrăinat continuu de realitate încă din perioada Renaşterii, atunci când simbolurile au substituit obiectele reale pe care urmau să le reprezinte. Enigmatica tranziţie de la magie la ştiinţă, construcţia societăţii moderne şi apariţia ideologiilor, prefigurate în Renaştere, au constituit şi temele monografiei lui Ioan Petru Culianu *Eros şi Magie,* care a situat originile manipulării mediatice în tehnicile oculte de iluzionare.

Momentul separării de realitate şi natură poate fi identificat chiar în preistorie, atunci când omul a început să-şi transpună percepţia lumii în simboluri şi limbaje şi să-şi mecanizeze viaţa. Această stare de fapt îmi aminteşte de o replică memorabilă a personajului Tyler Durden din *Fight Club:* „Lucrurile pe care le posezi ajung să te posede ele pe tine."

În acelaşi sens, Jean Baudrillard se referă la o povestire borgesiană, în care Imperiul Roman creează o hartă atât de detailată, încât aceasta ajunge să înlocuiască lumea reală. Astăzi din acea „hartă" au rămas doar nişte ferfeniţe fără nici o referinţă la realitate. De fapt, realitatea obiectivă şi-a sistat existenţa, în locul ei desfăşurându-se acum un îngrozitor *Deşert al Realităţii*, idee ce conduce la viziunea buddhistă conform căreia esenţa lumii este neantul.

Civilizaţia a eşuat în propria sa pastişă. Concepţiile lui Baudrillard asupra unui *Sfârşit al Istoriei* se întâlnesc cu cele ale lui Francis Fukuyama, dar spre deosebire de cel din urmă, Baudrillard nu vedea un final utopic al istoriei, ci sucombarea evoluţiei într-o *non-existenţă* atemporală şi aspaţială.

În cadrul unei conferinţe susţinute în 1999 la Biblioteca Universităţii din California, Baudrillard a afirmat că tehnologiile de comunicaţie au realizat un adevărat *Masacru al Realităţii*:

astăzi orice individ poate să-şi întrerupă prezenţa fizică, perpetuându-şi existenţa mediatică fără ca această dispariţie să fie sesizată. Publicul modern percepe lumea înfăţişată în programele de ştiri cu pasivitate şi detaşare, ca pe un spectacol, ca pe o vedere din fereastra unui tren în mişcare, sau ca pe un număr de circ dintr-un parc de distracţii.

Scenariile apocaliptice legate de disoluţia lumii într-o *irealitate,* prefigurate de Jean Baudrillard în *Simulări şi Simulacre*, i-au inspirat pe producătorii Andy şi Larry Wachowski la realizarea filmului *Matrix*. Volumul a făcut parte şi din lista de lecturi obligatorii ale actorului Keanu Reeves, protagonistul acestei pelicule. Fraţii Wachowski au preluat în *Matrix* chiar fraze din cartea lui Baudrillard, ca în cazul replicii personajului Morpheus *Welcome to the desert of the real,* rostite atunci când acesta îi dezvăluie eroului Neo ruinele înspăimântătoare ale civilizaţiei, captive într-un Oblivion virtual, în care timpul s-a oprit pentru totdeauna în anul 1999.

Seria *Matrix* nu este unicul caz când o superproducţie hollywoodiană integrează idei filosofice. În saga *Războiul Stelelor*, regizorul George Lucas s-a inspirat din concepţiile antropologului Joseph Campbell, iar pelicula *Avatar* a fost inspirată de Teoria Gaia a ecologului James Lovelock. Succesul imens al acestor filme, ca şi al ideilor ce le-au stat la bază, demonstrează interesul constant al publicului pentru speculaţii intelectuale şi dorinţa lui de a accede la adevăr.

## Andy Warhol: 15 minute de celebritate

Faimosul artist plastic Andy Warhol (1928-1987) a fost o figură emblematică a spaţiului cultural american. El a transpus o serie de atribute definitorii ale erei industriale în creaţii artistice cu caracter conceptual. Spre deosebire de personalităţi precum Marshall McLuhan şi Alvin Toffler, care vedeau în producţia şi consumul în masă un fenomen anost şi dezumanizant, Warhol a ajuns să celebreze viaţa în această „Minunată lume nouă”, privind-o ca pe o imensă înscenare grotescă în care fiecare persoană fără excepţie devine o vedetă.

Andy Warhol (variantă americanizată a numelui Warhola) s-a născut în Pittsburg, statul Pennsylvania, într-o familie de imigranţi slovaci. A fost un copil bolnăvicios, iar faptul că a petrecut perioade îndelungate în singurătate, având prilejul să se gândească la condiţia sa, avea să contribuie la formarea lui ca artist, la fel ca în multe alte cazuri similare.

Demonstrând un talent precoce, a absolvit Şcoala de Arte Plastice de pe lângă Institutul de Tehnologie Carnegie din Pennsylvania, optând pentru specialitatea de design comercial. Apoi s-a mutat în New York, devenind în foarte scurt timp unul dintre cei mai apreciaţi creatori de materiale publicitare şi un cunoscut ilustrator de reviste. Motiv pentru care a fost solicitat de către casa de discuri RCA să realizeze numeroase coperte pentru albume muzicale, acesta fiind pe atunci un domeniu emergent.

În anii 50 a început să-şi prezinte lucrările grafice la diverse săli de expoziţii din New York, intenţionând să ia cu asalt lumea picturii tradiţionale şi să-şi consolideze statutul de artist plastic „serios”. Aceste curioase manifestări expoziţionale au bulversat critica de specialitate, care nu găsea în ele decât nişte obiecte banale, aparent lipsite de orice valenţe estetice: 50 de etichete identice de pe cutiile cu supă de roşii Campbell’s (mâncarea preferată a lui Andy Warhol), ambalaje ale săpunului Brillo confecţionate artizanal sau reproduceri de bancnote. Warhol a făcut un inventar exhaustiv al artefactelor prezente în viaţa

americanilor, din care nu lipseau scaune electrice, poze cu câini de poliţie hărmuind militanţi pentru drepturile civile şi drapelul Statelor Unite, culminând cu proverbiala sticlă de Coca-Cola.

*Despre aceasta din urmă se zice că Warhol ar fi afirmat: „Minunat în această ţară este că America a pus începutul unei tradiţii prin care cei mai bogaţi consumatori cumpără de fapt aceleaşi produse ca şi cei mai săraci. ...O sticlă de Coca-Cola rămâne o sticlă de Coca-Cola, indiferent de cât de mulţi bani ai da pe ea.”*

De la apariţia primelor modele de automobile Ford, disponibile pentru oricare client în aceeaşi culoare neagră, efectele producţiei pe bandă rulantă au pătruns în intimitatea fiecărui individ. Andy Warhol nu a făcut decât să exprime această realitate în creaţiile sale ce ţin de curentul *pop art,* care aveau să contureze aspectul hipermodern al imaginarului mediatic, vizibil în fenomene de mare rezonanţă precum canalul MTV sau superproducţiile hollywodiene de vară ale regizorului Steven Spielberg.

Iniţial, establishment-ul cultural new-yorkez a întâmpinat cu rezerve creaţia lui Warhol, acuzându-l că ar fi „capitulat în faţa comercialului”. Această situaţie aminteşte cumva de faimosul proces intentat la începutul secolului XX, în care Academia Americană l-a înfruntat pe Constantin Brâncuşi în chestiunea dacă este sau nu sculptura acestuia „Pasăre în Zbor” o operă de artă, proces care se consideră că ar fi legitimat pentru prima dată arta de avangardă.

Este ciudat că o naţiune atât de tânără precum America a jucat atunci rolul de avocat al valorilor clasice. Câteva decenii mai târziu, atunci când pictura americană adoptase deja principiile avangardei, abstracţionismului şi expresionismului, reprezentate de pictori precum Jackson Pollock, un alt artist originar din Europa de Est, Andy Warhol, avea să iniţieze, la rândul său, o schimbare de paradigmă, deschizând o direcţie neaşteptată pentru arta americană.

Printre temele predilecte abordate în creaţia lui Warhol este şi cea a starurilor muzicale şi de cinema. Portretele unor nume notorii precum Marilyn Monroe, Elvis Presley sau Liz Taylor au

ajuns astăzi să fie vândute la licitaţii, valorând milioane de dolari. În timpul apariţiilor publice, Warhol însuşi adopta adesea comportamentul unei vedete, răspunzând cu dezinvoltură la întrebările jurnaliştilor. De fapt, nu obişnuia să-şi explice lucrările, lăsându-le să vorbească de la sine.

Cultul vedetismului promovat de Andy Warhol se regăseşte într-o butadă memorabilă lansată de acesta: *„În viitor fiecare îşi va avea cele 15 minute de celebritate.”* Expresia respectivă vizează un fenomen ce ia o amploare tot mai mare în societatea modernă, cel al demolării ierarhiilor. În contextul multitudinii de canale de promovare oferite de mass-media, al blogurilor şi reţelelor sociale, oricine are posibilitatea să devină pentru o perioadă limitată un „star”.

Andy Warhol a fost un artist polivalent. În studioul său The Factory, devenit loc de întâlnire al boemei americane, obişnuia să organizeze serate de teatru şi film experimental, în timpul cărora actori în vogă precum Dennis Hopper îşi rosteau replicile pe fundalul unor proiecţii cinematografice. A colaborat şi cu o serie de muzicieni, printre care şi cu compozitorul minimalist LaMonte Young. Creaţia celui din urmă avea să-l inspire la realizarea unor filme conceptuale nonevolutive. A întreţinut o relaţie de prietenie cu formaţia punk rock Velvet Underground, a cărei piesă „All Tomorrow’s Parties” („Toate celebrările zilei de mâine”) a devenit un adevărat imn al perioadei respective. Piesa a surprins spiritul milenarist ce plutea atunci în aer şi a proiectat o viziune optimistă asupra viitorului.

Însă viaţa lui Andy Warhol a fost marcată de un incident grav ce a avut loc pe data de 3 iunie 1968, cu câteva zile înainte de asasinarea lui Robert Kennedy. O colaboratoare dezechilibrată pe nume Valerie Solanas a întreprins o tentativă de omor asupra artistului american, împuşcându-l de câteva ori în piept. Solanas şi-ar fi motivat gestul prin „dorinţa de a ajunge faimoasă ca persoana care l-a împuşcat pe Andy Warhol.” El a supravieţuit ca prin miracol acestui atentat, care însă l-a lăsat cu traume fizice şi psihice, influenţându-i în mare măsură creaţia ulterioară. Warhol avea să mărturisească chiar că, în acea clipă

de panică, violenţa din filmele cu cowboys i s-a părut mai reală decât suferinţa fizică adevărată.

După o activitate artistică prolifică, Andy Warhol a plecat din viaţă în 1987, în urma unor complicaţii survenite după o intervenţie chirurgicală nereuşită. Prin testamentul lăsat de el, în New York a fost înfiinţată o Fundaţie Warhol, ce are ca misiune dezvoltarea continuă a artelor vizuale şi încurajarea noilor generaţii de creatori.

# Partea V

# Fervori milenariste

## Momentul Y2K şi muzica industrială

Imediat după celebrarea mileniului în întreaga lume s-a resimţit o scădere de presiune de proporţii. Atmosfera generală de optimism şi speranţă era întreţinută de perspectiva unui viitor al prosperităţii şi concordiei. Însă evenimentele care au urmat au demonstrat că acest optimism nu poate exista fără o anumită forţă capabilă să îl menţină.

Este evident faptul că în perioada care a culminat cu momentul 2000 s-a întîmplat ceva de o importanţă deosebită, deja prin concentrarea energiilor atîtor oameni asupra unui singur orizont de aşteptare. Întreaga umanitate şi-a celebrat existenţa şi forţa vitală. Complexitatea şi amploarea fără precedent în istorie a proceselor care se produc în aceste timpuri nu pot fi încadrate, probabil, în nici o definiţie. Unii au descris Y2K (year 2000) ca momentul în care spunem adio trecutului pentru a întîmpina viitorul. Francis Fukuyama a încercat să explice aceste procese prin teoria sa a sfîrşitului istoriei, conform căreia în prezent toate principiile sociale posibile au fost deja atinse şi viitorul se anunţă doar ca o rearanjare a acestor principii. Terence McKenna a anunţat iminenţa unui „punct omega de translaţie”, a unui moment istoric decisiv pornind de la care, în dependenţă de opţiunile şi acţiunile oamenilor, lumea se va îndrepta spre o formă de existenţă armonioasă – un echilibru final, sau spre autodistrugere, menţionînd că aceste procese nu se vor înscrie în nici o schemă tradiţională, un escaton, un Ragnarok, „bătălia decisivă pentru destinul lumii” (motto-ul filmului „Starship Troopers” al lui Paul Verhoeven) în care toţi oamenii sînt implicaţi. William Gibson a admis în romanul său „All Tomorrow’s Parties” (1999) existenţa în timp a unor puncte nodale în care converg toate traiectoriile cauzale şi care precedă schimbări sistemice, descriindu-le poetic ca „momentele din istorie cînd viitorurile se nasc”.

Numeroase creaţii culturale din anii ’90 au integrat scenarii apocaliptice. Semnificaţia lor nu presupune o interpretare

directă, ci constatarea faptului că „ceva se sfîrşeşte”. Cultura contemporană tinde să însumeze toate culturile anterioare. Sîntem martorii unei tranziţii dintre două perioade distincte, martorii unei schimbări. Aceasta nu trebuie să însemne că timpul va înceta să mai existe, ci faptul că asistăm la o transformare, la o metamorfoză. În acest context, enunţul final din filmul „Matrix” lansat în vara 1999 a avut un impact deosebit asupra publicului larg şi a lăsat o amprentă în memoria colectivă. Ca exemplu, manifestanţii antidictatură din Belarus purtau tricouri „Matrix”. În finalul din „Matrix”, actorul Keanu Reeves a avut privilegiul să adreseze un ultimatum întregului sistem social modern: „Nu cunosc viitorul. Nu sînt aici pentru a-ţi spune cum se va termina, ci cum se va începe.” Personajul Neo descrie „...o lume fără tine, o lume fără reguli şi fără control în care orice este posibil”. Din această perspectivă perioada care a gravitat în jurul anului 2000 poate fi definită prin depăşirea reminiscenţelor modernităţii şi instalarea postmodernităţii ca formă dominantă.

Asistăm la tranziţia de la un sistem al controlului absolut, bazat pe legi rigide, care desconsideră imprevizibilul şi nedeterminarea, spre o lume care a trecut dincolo, care a supravieţuit acestei tentative de instaurare a controlului total. Unicitatea modernităţii în istorie constă probabil în apogeul totalitarismelor, iar eşecul acestora ar demonstra eşecul oricăror sisteme totalitare posibile. Sistemul social modern a permis declanşarea a două deflagraţii mondiale şi apariţia celor mai perfide dictaturi. Societatea modernă a fost atît de coruptă, pentru că modernitatea a fost creată de oameni corupţi, în perioada proliferării imperialismului, rasismului, sclaviei şi a oprimării individualităţilor. Realizările celor mai luminate minţi au fost deturnate spre construcţia unei lumi care să ofere posibilităţi infinite exclusive unor elite şi protejaţilor lor. Paradigma modernistă a exclus culturile extraoccidentale, a redus la tăcere vocile opozante din interior şi a receptat selectiv tradiţia şi trecutul european. Raţionalismul exacerbat, specific modernităţii, s-a bazat în realitate pe constatări pur empirice - dreptul exclusiv la prezenţă în istorie a unor popoare şi oameni

nu poate fi justificat de un sens raţional. Au fost cultivate obedienţa şi conformismul şi descurajate individualismul şi autodeterminarea, clădindu-se „o lume în care nimeni nu poate să-şi caute de treabă” (William Burroughs). Or binele, democraţia este libertatea de autodeterminare, iar răul, dictatura este limitarea acestei libertăţi. Astfel modernitatea a început să promoveze calităţile omeneşti inferioare: laşitatea, ipocrizia. În cazuri extreme s-a ajuns la detestarea onestităţii ca slăbiciune şi la tentativele unor regimuri de a elimina onestitatea din natura umană.

Însă lumea a depăşit această condiţie. Mulţi oameni au dezaprobat limitările şi rigiditatea modernităţii şi şi-au manifestat dorinţa de schimbare. Celebrarea mileniului a lăsat să se întrevadă un *altceva*, demonstrînd că lumea poate fi altfel. Democraţiile veritabile din anumite ţări europene sînt o expresie a acestei tendinţe.

Realitatea anului 2006 nu inspiră la un optimism exagerat, dar în acest caz nu poate fi vorba de o întoarcere în trecut, ci mai degrabă de un test de rezistenţă pentru starea de spirit a anului 2000. Avem nevoie de o încercare, de o experienţă vie prin care să demonstrăm că sîntem cei care dorim să fim. Afirmarea spiritului uman prin principiul negării negaţiei ar putea da un posibil sens al vieţii. Unii consideră că, în lipsa unui conflict ca stimulent, civilizaţia şi cultura se vor atrofia. Iar regizorul Paul Verhoeven e şi mai tranşant cînd declară că

„...natura umană e rea prin definiţie. Pune-l pe om într-un cinematograf şi arată-i două ore de floricele şi bucurie şi omul se va plictisi peste măsură.” Evident, existenţa noastră nu poate fi redusă doar la conflict.

Noua trilogie „Star Wars” ilustrează fidel actuala perioadă. În intervalul dintre Episodul 1 lansat în 1999 şi Episodul 3 din 2005 filmul descrie transformarea Republicii Galactice în Imperiu şi convertirea personajului Anakin Skywalker la Partea Întunecată a Forţei. Episodul 1 abundă în culori vii şi grafică de computer

luxuriantă, un design specific erei digitale care a coincis cu euforia din 1999, iar Episodul 3 se diferenţiază prin nuanţe sumbre şi forme rigide care evocă episoadele 4, 5 şi 6 lansate între 1977 şi 1983, ceea ce se consideră a fi stilul industrial.

Recenta evoluţie a muzicii constituie o altă expresie a prezentului. După celebrarea mileniului, „cea mai mare petrecere din istorie”, s-a înregistrat o ascensiune a muzicii *chill out*, a început să domine muzica *soft*, „optimistă”. În anumite cazuri s-a ajuns la un „optimism” excesiv, la o distanţare de cauza propriu-zisă a acestui optimism şi chiar la încercări de revalorificare a ideologiei muzicii pop din anii ’80. Însă în prezent asistăm la o tendinţă contrară exprimată prin proliferarea muzicii extreme, în special a muzicii cu tentă industrial.

Genul muzical *industrial*, al cărui echivalent vizual ar fi ambianţa filmelor „Terminator” şi „Alien”, a apărut în anii ’70 prin efortul unor grupuri ca Throbbing Gristle şi Einsturzende Neubauten (în traducere „Demolînd Clădiri Noi”), fiind o continuare a curentului punk. Contrar inepţiilor axiologice şi ideologiei „fără oase” a muzicii pop, mesajul muzicii industrial este: „fii puternic”. Varianta extremă a muzicii industrial, genul *noise* este considerat actualmente o componentă a artei experimentale, integrat deseori în instalaţii şi proiecte conceptuale, însă această accepţie a muzicii noise ca artă se distanţează de mesajul său iniţial. Genul noise a fost conceput ca o muzică a protestului extrem ce nu poate fi compromisă. Curentul noise a fost dezvoltat în anii ’80 de muzicieni şi grupuri ca Merzbow sau Nurse With Wound. În discografia Nurse With Wound aflăm un semnificativ album de debut inspirat din creaţia lui Salvador Dali, iar un altul este un omagiu adus filmului „Eraserhead” al lui David Lynch. La sfîrşitul anilor ’90, în curentul noise au început să se resimtă influenţe din muzica electronică a anilor ’50-’60 şi să fie valorificate principiile iniţiate de compozitori ca Iannis Xenakis şi Karlheinz Stockhausen.

Un alt curent muzical în vogă, complementar muzicii *industrial*, este genul *dark ambient*, al cărui obiectiv este crearea unor atmosfere introspective. E de menţionat scena

dark ambient din Norvegia, care a oferit lumii o serie de muzicieni deosebiţi. Aprecierea internaţională a acestei scene se datorează în mare parte succesului din anii ’90 al lui Geir Jenssen alias Biosphere.

Muzica promovată de studioul Ant-Zen din Germania este un bun exemplu al noului val industrial. Sound-ul Ant-Zen se defineşte prin efecte electronice avansate şi atmosfere de genul coloanei sonore a filmului „Blade Runner”. Din numeroasele lansări Ant-Zen menţionăm muzica pentru un spectacol de teatru după piesa „Oedip Tiranul” de Holderlin, un album al lui Squaremeter, autorul coloanei sonore a jocului de computer „Doom 3” (din seria care a format aşa-numita „generaţie Doom”), coloana sonoră a filmului „The Andronechron Incident”, realizată de Black Lung şi Xingu Hill, şi albume ale unor notorietăţi ca Merzbow şi Aube. Proprietarul studioului, DJ Salt, afirmă că în prezent se produce o interacţiune a scenelor techno şi industrial-noise.

Curentul industrial din muzica rock reprezentat de grupuri ca Ministry şi Nine Inch Nails continuă să exprime starea de spirit a tineretului american. De asemenea, merită atenţia scena rock experimentală britanică, ceea ce se numeşte post-rock, condusă de grupul Radiohead al cărui memorabil album „Kid A” din 2000 a oferit o imagine teribilă a lumii contemporane.

În acelaşi sens, noul val dark este ilustrat în cinematografie prin proliferarea în prezent a filmelor de groază cu zombi. Această tendinţă a culminat cu revenirea în scenă a regizorului George Romero, fondatorul genului care a lansat începînd cu anii ’60 seria „Night Of The Living Dead”. După o lungă pauză de creaţie din anii ’90, cînd toate proiectele sale au fost refuzate de studiouri, George Romero şi-a lansat recent producţia „Land Of The Dead” şi un remake la pelicula „Dawn Of The Dead”. Mesajul acestui gen de filme atinge o intensitate extremă, fiind capabil să depăşească inerţia publicului ordinar. El este centrat pe supravieţuirea calităţilor umane de bază într-o lume a degradării morale în care principiile morale sînt descurajate. Un alt exemplu reprezentativ pentru acest gen este filmul „28 Days After” în regia lui Danny Boyle, cunoscut ca autor al filmului

„Trainspotting”. Superproducţiile cinematografice „Resident Evil” şi „Silent Hill” se bucură de un succes deosebit în întreaga lume. Ambele sînt ecranizări după jocuri de computer. Ca dovadă a popularităţii acestui gen, seria de jocuri „Resident Evil” care a împlinit 15 ani de la lansare s-a vîndut în acest interval în 30 de milioane de exemplare. Aceste expresii mediatice reprezintă fidel starea de spirit a lumii de azi.

Se pare că viitorul nu ne va oferi ocazia să ne relaxăm.

## Know your foe: Strategia supravieţuirii în secolul 21

Cunoaşterea este putere. Nu există nici cea mai mică frîntură de cunoaştere care să nu ne acorde puterea pentru a ne schimba şi de a schimba lumea astfel cum ne-o dorim. Toate ideile, regulile, legile, aceste suporturi externe pe care ne bazăm pentru a institui un control artificial asupra lumii pot fi utile, totuşi ele au doar un efect temporar. Pentru că întreaga cunoaştere pe care o posedăm în mod normal este relativă, lumea e în mişcare, pentru orice idee putem contrapune o altă idee şi, mai devreme sau mai tîrziu, orice idee devine depăşită. La fel de depăşiţi devin cei care abuzează de idei, reguli şi legi spre a încerca să-i controleze pe alţi oameni, acestea îi fac doar să se autolimiteze, să devină previzibili şi, în final, vulnerabili la schimbările istoriei. O forţă infinit mai puternică o constituie însăşi originea cunoaşterii, inteligenţa, capacitatea de a fi conştienţi de sine şi de situaţia de moment, de a alege decizii şi de a acţiona reieşind din această percepţie, aceasta e capacitatea de a soluţiona probleme, de a găsi o soluţie la orice impas. Este o facultate umană inseparabilă de libertatea de autodeterminare şi poate fi dezvoltată la infinit, pînă la găsirea soluţiei ultime la problema ultimă. Conflictul dintre apariţia problemelor şi capacitatea de a le soluţiona, la fel ca şi conflictul dintre forţele de autolimitare şi forţele de depăşire a limitelor a marcat întreaga istorie a umanităţii. Iar secolul al XX-lea a exprimat apogeul acestui conflict.

În secolul trecut, o anumită grupare de oameni a încercat prin intermediul unor idei şi ideologii să instaureze controlul total, să oprească istoria, să controleze totul şi pe toţi. Eşecul acestei tentative a demonstrat imposibilitatea existenţei unui control total. Or, resursele de manipulare sînt limitate şi deja s-au epuizat, iar reprezentanţii acestei grupări de oameni, fiind siguri de falsa lor „invincibilitate” s-au atrofiat, în imposibilitatea lor de a inventa ceva nou, şi au devenit previzibili. Atît de previzibili, încît dacă ar fi să găsim un principiu prin care să-l contracarăm pe un singur reprezentant al acestei categorii de

oameni, i-am putea combate pe ei toţi. Un exemplu: punctul slab al acestei grupări este lipsa forţei individuale, ei s-au bazat întotdeauna pe legăturile reciproce, exclusiv pe superioritatea cantitativă, şi nu pe cea calitativă, dar dacă e să separăm aceste relaţii capilare, pentru a vedea ce prezintă fiecare dintre ei luat în parte, dacă ar fi să-i aducem în „câmp deschis”, ei vor deveni vulnerabili. Un alt exemplu: această categorie de oameni s-a bazat pe o anumită „calmare” a adversarilor lor, în intenţia de a evita riposta maximă, întrucât în condiţii de zero toleranţă, primii nu vor putea rezista.

Cine sînt comuniştii? Acei degeneraţi moral care au ales benevol să ducă o viaţă prosperă din contul non-prosperităţii altora, cei cărora nu le mai pasă de ceilalţi. Fără de această categorie de oameni, nici un fascism, comunism sau oricare altă formă de regim dictatorial nu ar putea exista. Prin alegerea pe care au făcut-o, aceşti oameni au decăzut atît de jos, încît au început să deteste orice urmă de omenie. Existenţa însăşi a unor atribute de umanitate în ei sau în alţi oameni prezintă eşecul ambiţiilor lor arogante, al modului lor de viaţă şi al falsei lor „prosperităţi”. Problema pe care ne-o punem este ce va prevala: umanitatea sau aceşti „zombi” fără inimă şi fără minte?

În orice conflict, cheia este dezvoltarea. Va învinge partea care se dezvoltă cel mai mult în timpul cel mai rapid, adaptîndu-se la situaţie. Există un ritm de dezvoltare care permite părţii ce îl posedă chiar şi când ar primi cele mai devastatoare lovituri să-şi recupereze şi depăşească pierderile, atingîndu-şi finalitatea victorioasă. Unii explică procesele care se produc în prezent în lume prin creşterea populaţiei globale. Explozia demografică exprimă forţa de dezvoltare a umanităţii. Cu o populaţie de 6 miliarde de oameni orice idee de control este o iluzie. Orice încercare de limitare pe plan local va fi strivită de o presiune enormă din exterior. În aceste condiţii se pune sub semnul întrebării însăşi capacitatea unor oameni de a-i controla pe alţii. Libertatea de autodeterminare şi de alegere persistă indiferent de forţele de convingere implicate. Orice mijloace şi forţe ar folosi alţii pentru a ne impune voinţa lor, noi sîntem cei care decidem ce e bine pentru noi. Oricînd există o alternativă.

Oricînd există o posibilitate. Şi deznodămîntul acestui conflict dintre dictatură şi democraţie a fost hotărît de la bun început.

## Globalizarea sau lupta cu birocraţia globală

În prezent sistemul electoral global se dovedeşte a fi total ineficient şi dacă în anumite ţări occidentale se mai menţine iluzia unei democraţii adevărate, a unui control real al populaţiei asupra propriei conduceri, atunci în majoritatea zonelor lumii, cum ar fi în ţările din Africa, sau chiar aici, în Moldova, este clar că anumite grupări birocratice deţin controlul total, instituind regimuri monarhice în care membrii acestor grupări sînt posesorii exclusivi ai tuturor beneficiilor şi bunurilor materiale, iar majoritatea populaţiilor sînt efectiv opresate în toate modurile posibile, aflîndu-se aproape în situaţia de sclavi ce nu mai au nici o putere efectivă de control asupra statelor şi, în consecinţă, nici o putere de a-şi controla soarta. Cei care deţin majoritatea capitalului financiar şi care şi-au stabilit deja poziţia la conducere îşi pot perpetua la nesfîrşit succesele în campaniile electorale, fără nici o reţinere în a apela la toate metodele de fraudă. Iar atunci cînd, printr-un „miracol”, sistemul eşuează, bazîndu-se pe puterea militară, oricînd se poate apela la scenariul Chile. Aceste spectacole numite „alegeri” se produc la intervale de timp destul de rare pentru a acorda suficient spaţiu pentru manevră şi regrupare, nemaivorbind de faptul că infrastructura administrativă nu se află cîtuşi de puţin sub influenţa sistemului electoral, rămînînd practic neschimbată. Alegerile prezidenţiale din Statele Unite din anul 2000 au fost un exemplu, cînd Partidul Republican nu s-a reţinut să producă fraude electorale demonstrate clar şi totuşi a cîştigat alegerile, bazîndu-se pe o hotărîre a Curţii Supreme de Justiţie controlate de republicani. Alegerile din Australia, din aceeaşi perioadă, s-au desfăşurat după un scenariu asemănător.

Aşadar, conducerea globală este deţinută în special de o grupare de birocraţi care „s-au blocat” la putere şi lumea corporativă, în asociere cu autorităţile politice şi miltare, are libertatea totală de a crea fraude financiare sau de oricare alt gen. Această categorie de birocraţi se află la originea colonialismului şi la începuturile erei industriale, cînd aceştia au

intenţionat să-şi creeze o societate care să le ofere oportunităţi infinite exclusive, pentru ei şi pentru „progeniturile” lor. Această categorie de oameni a stat în egală măsură la originea capitalismului şi a socialismului, şi toate concepţiile politice cu răspîndire largă din perioada modernă au reprezentat în realitate diverse faţete ale aceluiaşi sistem. Aceşti birocraţi au dorit să controleze totul şi pe toţi. Sistemul educativ şi mass-media cultivă şi promovează încă din primii ani de viaţă a fiecărui om obedienţa, standardizarea şi anihilarea individualităţii, pentru că masele uniforme şi impersonale sînt mai uşor de controlat. Iar cînd dezvoltarea populaţiei devine deranjantă, oamenii ajung să fie carne de tun pentru diverse războaie, fiind trimişi într-un Vietnam, un Afganistan sau o Cecenie.

Dar în prezent, acest „sistem” nu se dovedeşte a fi deloc „perfect”. Creatorii industrialismului au mizat pe resurse neregenerabile şi în cantităţi limitate, şi n-au prevăzut că aceste resurse se vor termina. Astfel, marile companii petroliere se află în criză şi nici nu doresc să se reprofileze pe resurse alternative, pentru că, fiind bazate exclusiv pe petrol, s-ar afla în pierdere, pierzîndu-şi monopolul. De asemenea, arhitecţii societăţii industriale nu s-au gîndit la consecinţele poluării. Încălzirea globală a climei este reală şi a condus deja la numeroase cataclisme, incendii şi inundaţii, iar dacă peste cîţiva ani calota polară se va topi, aceasta ar avea consecinţe catastrofale. Astfel o schimbare este vitală pentru viitorul lumii.

Ideologia industrialistă şi modernistă a suferit şi ea un eşec. Contracultura anilor 60 a exprimat dezaprobarea oamenilor faţă de standardizare şi masificare, pronunţîndu-se pentru individualism şi pentru promovarea drepturilor civile. Falsităţile şi iluzia menţinute de adepţii modernismului au încetat să mai funcţioneze. Tot mai mulţi oameni au început să înţeleagă în ce constă „sistemul”.

În prezent birocraţii globali se află în pierdere. Tot mai mulţi oameni ies de sub control, majoritatea tinerilor nu vor să accepte birocraţia, şi aceşti inşi corupţi au nevoia acută de a

crea o nouă generaţie de birocraţi pentru a-şi perpetua regimul şi specia.

Astfel, aceşti birocraţi au organizat o serie de întruniri şi conferinţe la nivel înalt la care s-au discutat măsurile ce ar trebui luate pentru ca actualul „sistem” să-şi perpetueze autoritatea. Iată în ce constă planul „globalizării”. S-a pornit de la ideea că originea tuturor conflictelor din lume sînt diferenţele religioase şi sociale dintre oameni şi s-a decis să se ia măsuri în privinţa anulării acestor diferenţe, standardizarea finală. Dar mulţi oameni au înţeles ce ar însemna o asemenea direcţie de dezvoltare. Aceasta a fost cauza manifestaţiilor reprimate cu violenţă. Este clar că menţinerea actualului regim ar fi catastrofală pentru destinul lumii.

## Nevoia de alteritate

Orice sistem închis simte necesitatea să integreze în principiul său de funcţionare influenţa factorilor externi. Într-un univers infinit, *alteritatea* rămîne o constantă care sfidează orice ambiţii absolutiste, fiind percepută ca o ameninţare de toate dictaturile şi imperiile, demonstrînd că ele nu sînt suficiente lor înseşi. Alteritatea ca factor imprevizibil de schimbare este receptată cu ostilitate de birocraţiile politice, ştiinţifice, religioase sau artistice, pentru că le pune la îndoială legitimitatea. Spiritul uman află însă în expansiunea spre un *exterior* inepuizabil un refugiu şi o garanţie a libertăţii, definindu-se chiar prin raportarea la opusul său.

Astăzi, cînd culturile lumii interacţionează tot mai intens, condiţia diversitatăţii devine un lucru de la sine înţeles. Jean Baudrillard a evidenţiat într-una din lucrările sale faptul că misterioasa civilizaţie japoneză, atît de criptică şi de străină, este deosebit de importantă pentru occidentali anume datorită *exotismului* ei, pentru că reprezintă altceva.

Însă raporturile istorice ale Occidentului cu *alterităţile* sale au fost de multe ori dezastruoase. Probabil cel mai elocvent exemplu îl reprezintă momentul descoperirii şi cuceririi continentului american. Din mărturiile primilor conquistadori sosiţi în capitala Imperiului Aztec ştim că oraşul Tenochtitlan depăşea prin lux şi grandoare pînă şi Veneţia. Privirilor lor uluite li s-a deschis panorama unor pieţe uriaşe, a unor edificii somptuoase şi unor canale acvatice pe care localnicii se plimbau cu bărcile. Comportamentul europenilor în această Lume Nouă paradiziacă a fost unul lamentabil. Din Tenochtitlan nu a rămas nici piatră pe piatră, iar poporul aztec a fost transformat în sclavi şi cerşetori. În schimb amerindienii i-au descris pe europeni drept „hoţi de găini” şi „maimuţe avide de aur”, întrebîndu-se cum mai pot fi considerate zeităţi astfel de persoane. Condiţia de cerşetor este penultima ipostază înainte de nimicirea totală pe care le-o rezervă celorlalte culturi colonialismul, rasismul şi xenofobia europeană, o adevărată

maladie lansată de pe acest continent care a afectat întreaga planetă.

Puţini dintre indivizii care adoptă atitudini rasiste cunosc faptul că în Evul Mediu, pe continentul african au existat state precum Ghana şi Mali care erau mai dezvoltate sub aspect cultural şi intelectual, erau mai prospere şi aveau o structură administrativă superioară oricărei ţări europene din acea perioadă. Evident, trista istorie a Africii s-a datorat intervenţiilor militare ale ţărilor occidentale, dotate cu arme de foc aduse din China şi Japonia. Într-un interviu recent, compozitorul Vangelis afirma că o civilizaţie poate exista fără tehnologie, dar ne putem oare imagina o societate tehnologică lipsită de civilizaţie? La un moment dat, actuala ideologie *political correctness* ar putea să se transforme într-o ideologie a *rasismului corect*, a *xenofobiei justificate*. Rasismul nu este neapărat atributul unor culturi superioare, e barbaria însăşi, adevăratul canibalism.

Se pare că în om există un dispreţ instinctiv faţă de alteritate. Este o teamă în faţa necunoscutului, dar şi o formă elementară de invidie care se manifestă atunci cînd o altă persoană se află într-o condiţie mai bună. Am putea distinge chiar o aversiune a colectivităţilor faţă de bine în general şi faţă de persoanele virtuoase în special. De-a lungul timpului, nenumărate personalităţi au căzut victime acestui fenomen, societăţile fiind capabile să lanseze „armate de demoni” împotriva lor. E vorba de un instinct specific uman, animalelor lipsindu-le această latură despotică. Mentalitatea omenească funcţionează asemenea unei maşini de tocat, fiind în stare să macine toate lucrurile cu care intră în contact. Unii consideră că natura umană este viciată. În contextul teoriilor lui Francis Fukuyama despre un viitor post-uman, tentativele recente de alterare a naturii umane prin bioinginerie ar putea să contribuie la remedierea acestui viciu.

Răul provine dintr-o lipsă de respect faţă de ceilalţi semeni. Imperiile şi tiraniile sînt întotdeauna convenabile unor grupuri sociale decise să-şi asigure prosperitatea din contul non-prosperităţii altora. Bunăoară, după cucerirea Daciei, Imperiul Roman s-a ales cu 150.000 kilograme de aur şi o cantitate dublă

de argint, redresîndu-şi astfel economia aflată în recesiune. După această cucerire, Roma a organizat o celebrare de o sută de zile cu spectacole şi distracţii pe placul *panis et circenses* şi a oferit fiecărui cetăţean cîte 60 monede de aur. Oare mulţi ar rezista unei astfel de tentaţii?

Relaţia Occident-Orient este o falie tectonică tensionată. Dacă Imperiul Roman a avut o înaltă consideraţie faţă de civilizaţia chineză, dezvoltînd relaţii de comerţ prin intermediul Drumului de Mătase, atunci comportamentul Imperiului Britanic în Orient a fost deplorabil. În India, britanicii au contribuit la nimicirea unei culturi vechi sub pretextul civilizării, strivind orice elan naţional al acestui popor. În China, Marea Britanie s-a lansat în comerţ cu opiu, iar atunci cînd autorităţile locale au luat măsuri împotriva acestui flagel, flota britanică a atacat porturile chineze.

Iluminismul şi modernitatea au coincis cu tentativa de a eradica o serie de aspecte determinante ale identităţii europene şi cu o discreditare a civilizaţiilor extraoccidentale. Cunoaştem ideile lui Hegel, care afirma că istoria s-a produs doar în Europa, sau atitudinea lui Freud, care interpreta culturile tradiţionale drept nişte patologii, percepîndu-le din perspectiva unui „simţ comun” arbitrar. Dar în ultimele decenii asistăm de asemenea la o tendinţă contrară de revalorificare a alterităţii, care s-ar putea dovedi a fi o cale spre supravieţuire.

Mulţi occidentali refuză să condamne comunismul, ba chiar contribuie la perpetuarea lui. Ei încurajează instaurarea unor noi regimuri de acest fel, bunăoară în Nepal, şi chiar atacă principiile capitalismului, de ale cărui beneficii se folosesc. Cei care continuă să predea marxism-leninismul în universităţile occidentale nu doresc schimbarea, nu numai pentru că astfel ar rămîne şomeri şi ar fi nevoiţi să-şi caute o ocupaţie mai decentă, sau pentru că nu doresc să accepte faptul că au greşit, ci pur şi simplu din motiv că nu le pasă de *ceilalţi*, de milioanele de oameni nevoiţi să suporte în continuare genocidul şi teroarea comunistă.

Este cazul să amintim şi de atitudinea abjectă a unor occidentali faţă de noi, românii, provocată de simplul fapt că nu

ne înscriem în viziunea lor limitată asupra lumii, pentru că sîntem *altfel*. Ei nu reuşesc să descifreze altfel lipsa de ostentaţie a românilor talentaţi, interpretînd-o ca semn al unor oameni milogi. Numeroşi savanţi din Occident ne schimonosesc în mod sistematic istoria şi cultura, refuzînd cu încăpăţînare să ne considere un neam civilizat. Ei întreţin atitudini degradante, explicit xenofobe faţă de români, dar în acelaşi timp ne acuză de naţionalism. Sînt oare expresiile de genul „Eastern European s..thole” semne de civilizaţie?

În Basarabia, un număr semnificativ de reprezentanţi ai comunităţii ruse nutresc o ură patologică faţă de tot ce e românesc, îi irită pînă şi maniera în care vorbim şi înfăţişarea noastră, şi ne califică cu injurii gen „bîcie” „mulî” şi „negrî”. Fiecare beţivan îşi justifică statutul de stăpîn la noi în ţară prin mizerii cu „faşiştii rumăni”. Nu este vorba de etnicii ruşi inteligenţi, ci de persoane provenite din categoriile sociale inferioare, care îşi descarcă frustrările asupra noastră. Este o mostră tipică de desconsiderare a alterităţii. Astfel de ruşi percep nu numai ideea de democraţie, ci şi însăşi existenţa celorlalte popoare ca o ameninţare pentru echilibrul lor emoţional. Dacă e să privim pe hartă, nu există ţară vecină cu Rusia care să nu fi fost mai devreme sau mai tîrziu atacată.

Pentru basarabeni nu există loc în lume în care să se simtă cu adevărat acasă. Dacă ar fi o singură ţară care să-i accepte, atunci întreaga populaţie a Moldovei se va strămuta acolo. Amintim aici de dreptul invocat de Socrate conform căruia orice cetăţean care nu acceptă legile cetăţii trebuie să aibă libertatea să o părăsească. Scenarii fanteziste se preconizează azi despre venirea unui viitor îndepărtat în care pentru orice persoană ar deveni posibilă colonizarea planetelor din afara sistemului solar, ceea ce ar însemna abandonarea oricărui regim autoritar prin simpla evadare într-o *alteritate*.

Religiile reformatoare încearcă să reconstituie o atitudine respectuoasă faţă de alteritate prin exerciţiul compasiunii. Dhalai Lama vorbeşte despre importanţa acesteia, nu numai faţă de popoare şi indivizi, ci chiar şi faţă de animale. Doctrinele spirituale moniste proclamă unitatea lumii şi îl încurajează pe

fiecare om să se identifice cu semenii săi. Iar atunci cînd nu există decît unitate, să-i faci un rău unui alt individ înseamnă să-ţi faci rău ţie însuţi.

În fine, o atitudine cît mai echilibrată faţă de *alteritate* este esenţială pentru menţinerea armoniei în lume.

## Despre libertate

Ideea de libertate s-a aflat dintotdeauna în centrul preocupărilor umane, fiind etalată ca un stindard de diversele mişcări politice şi de liderii mesianici care s-au perindat în istorie. Însă astăzi libertatea, binele şi răul încep să fie privite adesea drept nişte noţiuni abstracte şi relative. Totuşi, am putea afla un fundament raţional pentru noţiunea de libertate. Acesta vizează în primul rînd principiul autodeterminării. O persoană nu va fi fericită, dacă nu este stăpînă pe propria sa viaţă. În ultimă analiză, binele este de fapt libertatea de a decide singuri ce e bine pentru noi, iar răul se manifestă atunci cînd libertatea noastră de autodeterminare este afectată de alte persoane sau de forţe externe.

Această concepţie a fost vehiculată pe larg de teoreticienii liberalismului din secolul al XIX-lea, care au pus bazele statului democratic modern. Modelul societăţii perfecte ar fi realizat atunci cînd fiecare cetăţean ar fi liber să facă tot ce doreşte şi nici un cetăţean sau o forţă din exterior nu ar putea să limiteze libertatea altor indivizi. Iar autoritatea statului trebuie să se impună doar în cazurile în care un individ sau o forţă încalcă libertatea altei persoane. Nu poate fi considerată crimă acţiunea care nu provoacă victime. După cum a afirmat Adam Smith, „un guvern bun este cel care guvernează mai puţin”. Arta bunei guvernări vizează în primul rînd consolidarea libertăţii individuale, şi nu limitarea ei prin legi arbitrare.

Sistemele sociale bazate pe legi rigide pot deveni uneori extrem de periculoase. Persoanele rău intenţionate găsesc întotdeauna căi de a depăşi legile şi de a le deturna spre propriile interese, în timp ce oamenii oneşti consideră obedienţa în faţa legilor drept o datorie sacră. Marele handicap al persoanelor oneste este că acestea se conformează unor principii şi unor obligaţii morale, în timp ce ticăloşii încalcă regulile şi legile fără nici o ezitare.

Însă binele este mai mult decît o lege, e un principiu universal al naturii, un *Sanathana Dharma* (principiu moral

etern), după cum îl defineşte religia hindusă. Binele înseamnă coexistenţă, iar răul se manifestă atunci cînd unele forţe tind să le nimicească pe altele, ceea ce conduce la un dezechilibru care riscă să distrugă orice sistem.

Gestul marilor reformatori spirituali de a nu se implica în destinele oamenilor, părăsindu-i într-o istorie a războaielor perpetue, a durerii şi suferinţei, oferă omului şansa de a avea un rol în această istorie, de a-şi purta crucea, dar şi de a-şi cîştiga mîntuirea, pentru că altfel un Crist nu ar fi cu nimic diferit de un dictator.

Acest subiect poate fi ilustrat prin evoluţia religiei creştine. Vechiul Testament aborda ideea obedienţei în faţa Decalogului, a legilor morale. Tabla Legii a fost spartă, ca simbol al faptului că oamenii au încălcat Decalogul. În schimb, Noul Testament manifestă o distanţare faţă de principiul obedienţei în faţa legilor, acordînd un rol central factorului uman, compasiunii şi încrederii în capacitatea omului de a se schimba în bine. Este credinţa într-un Dumnezeu care-i iubeşte şi pe cei drepţi şi pe cei nedrepţi.

Noţiunea de democraţie, în accepţia originară a gînditorilor din Grecia Antică şi a arhitecţilor Republicii Romane, semnifică anume libertatea personală, fiind în contradicţie cu concepţia de democraţie dezvoltată azi de unii specialişti americani, conform cărora o dictatură poate fi legitimată prin votul electoratului majoritar, în timpul unor alegeri desfăşurate în condiţii dubioase şi prin recunoaşterea internaţională a acelui regim. În Statele Unite, cuvîntul *liberal* a căpătat un sens deformat, peiorativ, fiind aplicat unor politicieni extremişti şi excentrici.

Constatăm că acei care se pronunţă împotriva principiilor democraţiei şi libertăţii nu renunţă niciodată la propria lor libertate de decizie, preferînd însă să-i comande pe alţii şi să limiteze libertatea altora. Toleranţa faţă de această proliferare a atitudinilor de discreditare a democraţiei, care s-a manifestat după căderea Uniunii Sovietice, a avut drept consecinţă resuscitarea unor forţe reacţionare, a vechiului rău stalinist. Modul de viaţă al unui drogat sau al unei haimanale este mai puţin degradant decît cel al unor persoane avide să se lanseze

în politică pentru a determina viaţa tuturor semenilor, considerîndu-i drept proprietatea lor personală. Acţiunile unor astfel de oameni au drept consecinţă suferinţa unor popoare întregi.

În trecut, autoritatea centrală a statului determina într-un grad mult mai redus viaţa individului. Pînă la urmă, modul de viaţă al pieilor roşii, care trăiau într-o libertate totală, îşi are avantajele sale, nostalgia unei astfel de „întoarceri în natură” fiind percepută bunăoară de publicul filmului „Avatar”. Astăzi există teoreticieni care încearcă să construiască noi modele sociale lipsite de guverne.

În cadrul unui discurs pe tema originii statului, prezentat la Universitatea Johns Hopkins în noiembrie 2009, cunoscutul politolog Francis Fukuyama a menţionat că statul de drept se bazează pe trei piloni: puterea centralizată, dominaţia legii şi răspunderea autorităţilor în faţa poporului. În cazul în care este aplicată doar prima componentă, puterea centralizată, se formează o dictatură perfectă. Dar într-un stat democratic, legitimarea unei guvernări este condiţionată de respectarea de către aceasta a unui anume cod moral care limitează abuzurile de putere. Într-o democraţie, membrii societăţii îşi acceptă liderii benevol, şi nu prin ameninţarea armelor, datorită unui astfel de principiu abstract care apare ca o necesitate pentru menţinerea echilibrului social. În acest context, dacă Marx a considerat religia un opiu al popoarelor care-i face pe oameni să acţioneze contrar voinţei lor, atunci Francis Fukuyama crede că, din contra, în anumite cazuri ideile morale religioase au contribuit la formarea unor democraţii. Este bunăpară cazul Indiei moderne, cu a sa *Sanathana Dharma*, unde casta preoţilor *brahmini* s-a situat în mod tradiţional pe o treaptă superioară castei militarilor *kshatriyas*. Fukuyama este şi mai tranşant atunci cînd afirmă că ideile morale creştine asimilate de culturile europene nu au permis instaurarea definitivă a dictaturilor şi au pus bazele actualelor democraţii europene. Momentul-cheie este dacă autorităţile deţin sau nu puterea nelimitată asupra cetăţenilor.

Ideea de democraţie nu s-a manifestat doar în Europa. De exemplu, în India antică nu au existat numai regate, ci şi state conduse de „sfaturi ale bătrînilor”. În fond, calitatea persoanelor aflate la conducere contează mai mult decît forma de guvernare. Anumite monarhii parlamentare, precum Norvegia, Suedia sau Japonia, s-au dovedit a fi nişte societăţi mult mai funcţionale şi mai democratice decît statele socialiste, care au pretins că servesc interesele cetăţenilor.

În prezent, statele riscă tot mai mult să se transforme în mecanisme impersonale capabile să anuleze rolul factorului uman. Iar corporaţiile au devenit deja nişte organisme care se perpetuează dincolo de existenţa indivizilor care le reprezintă. Iată de ce se simte atît de acut nevoia de reafirmare a forţei individuale împotriva acestor „forme de viaţă” noi, acestor sisteme cărora le-a dat naştere omul şi care sînt capabile să orienteze lumea spre un viitor post-uman. Scenariile unor conflicte dintre om şi maşină, care apar în filme hollywoodiene ca „Terminator” sau „Matrix”, reuşesc să atragă atenţia publicului larg anume prin faptul că sînt reprezentări simbolice ale acestei acerbe confruntări dintre individ şi sistem.

Disciplina dezvăluie valoarea libertăţii. Este greu să suporţi absenţa libertăţii, dar e şi mai greu să supravieţuieşti libertăţii totale, unei lumi lipsite de legi în care orice este posibil. Dintr-o perspectivă holistică, integratoare asupra lumii, infinitul în ansamblu, ca o coexistenţă simultană a tuturor alternativelor, anulează existenţa oricăror legi, relevînd o indeterminare absolută. Indeterminarea este cea mai înaltă formă de libertate.

Orice ne va aduce ziua de mîine, ideea de libertate va rămîne mereu, asemenea principiului Sanathana Dharma, în pofida modului în care vor supravieţui cărţile despre libertate şi indiferent de destinele personale ale gînditorilor preocupaţi de această idee. Dincolo de dramaticele experienţe prin care i-a fost dat să treacă, spiritul uman este, a fost şi va fi mereu liber.

## „Copyright-ul” şi libertatea accesului la informaţie

Astăzi, în Moldova, avem de a face cu campanii tot mai agresive de „protejare a drepturilor de autor”. Însă observăm că organizatorii acestor campanii nu fac eforturi pentru a asigura prezenţa pe piaţa locală a întregului spectru de producţii muzicale, cinematografice şi de software disponibile din exterior. Se „luptă împotriva pirateriei” cu multă obstinaţie, dar nu se încearcă suplinirea vidului creat prin aceste acţiuni. Drept consecinţă, muzica occidentală de calitate este eliminată de pe piaţa locală, anumite genuri muzicale sînt ignorate în totalitate, filmele sînt importate selectiv, fiind disponibile în traduceri cu replicile originale profund denaturate. La fel se întîmplă şi în cazul producţiilor software. Şi toate se dovedesc la preţuri exagerate. Acest fenomen nu face decît să contribuie la procesul de asfixiere culturală şi informaţională a Basarabiei, proces ale cărui consecinţe sînt evidente. Trebuie să fim conştienţi de faptul că libertatea de acces la informaţie este mai importantă decît „protejarea drepturilor de autor” ale unor artişti care, în majoritatea cazurilor, nu sînt la curent cine le apără „copyright”-ul.

E nedrept ca distribuirea şi consumul de producţii „piratate” să fie clasificate ca infracţiuni grave, în timp ce această modalitate „neortodoxă” reprezintă singura soluţie de accesare a respectivelor producţii pentru majoritatea consumatorilor autohtoni. Cred că ar fi binevenită o atitudine ceva mai respectuoasă din partea apărătorilor „copyright-ului” faţă de aceste producţii marginalizate, care nu sînt chiar de aruncat „la gunoi”. Trebuie să admitem că filmele cu Robert De Niro sau Anthony Hopkins, că „Matrix” şi „Star Wars”, că muzica lui Juno Reactor, Aphex Twin, Radiohead sau Nine Inch Nails, şi chiar unele jocuri de computer, contrar prejudecăţilor, sînt creaţii artistice nu mai puţin valoroase decît cele ale unor poeţi de week-end, ale unor scriitori care nu citesc, sau ale unor muzicieni cu mentalităţi anacronice. De regulă, persoanele care apără cu atîta zel „drepturile de autor” se pot lipsi de filmele şi

muzica occidentală şi pot „supravieţui” plictisului unui peisaj mediatic atît de rarefiat. Noţiunea de „copyright” a intrat în jargonul local în perioada post-comunistă şi a devenit mai ales un pretext pentru cei alergici la tot ce este occidental, i-a ajutat să se izoleze de noile realităţi şi să-şi conserve modul de viaţă. Este cunoscută căderea instantanee a prestigiului ideologiei comuniste şi a culturii realist-socialiste provocată de apariţia la sfîrşitul anilor ’80 a filmelor şi muzicii occidentale.

Cei din tabăra tradiţionalistă îşi afirmă deschis antipatia faţă de tot ce vine din Vest, clasificînd întreaga cultură occidentală ca „obscenă” şi periculoasă pentru firea noastră neaoşă. Se atacă pînă şi Internetul şi computerele, iar tehnologiile multimedia sînt etichetate ca „pervertitoare”. Cît de improprie şi de primitivă apare o astfel de atitudine în ochii occidentalilor! Există unii artişti, la noi, care, în perioada comunistă, au fost mult favorizaţi şi au avut statutul de „elite”. În acea perioadă, cultura era cenzurată şi izolată de restul lumii, dar acum tot ei au acces liber la fenomenul cultural mondial, au posibilitatea să îşi realizeze pe deplin potenţialul creator. De ce dar preferă în continuare să se complacă în rolul de „zei”, de ce ignoră cultura internaţională, decretând-o drept „irelevantă” şi inferioară, în timp ce ei se consideră „untouchables”, de neatins. „Să nu spună nimeni o vorbă împotriva noastră, fără a fi pedepsit!”

Pentru noi e cât se poate de evidentă paralela dintre „protejarea copyright-ului” în Moldova şi aşa-zisa „promovare a valorilor autohtone”. Unii afirmă deschis că apărarea drepturilor de autor presupune eliminarea producţiei occidentale şi favorizarea anumitor artişti locali. Însă prin autohton nu se are în vedere creaţia artistică locală în ansamblul ei, ci doar accepţia ei restrictivă. Tot ce nu intră în această definiţie este eliminat.

Fenomenul are o semnificaţie specială în cazul muzicii. Tinerii prezentatori radio sînt dresaţi să facă jocul „autohtonismului”. Cuvintele „comercial” şi „format” au devenit omniprezente. Muzicienii sînt obligaţi astfel să se conformeze unor criterii kitsch. Se vorbeşte nu doar de muzici comerciale, ci chiar şi de texte comerciale. Am auzit muzicieni afirmînd că,

dacă se va instaura „copyright-ul”, „ca în România”, ei vor prospera şi muzica lor va deveni foarte populară.

În acest context, aş remarca şi modul defectuos în care „copyright-ul” a fost impus în România. În prima jumătate a anilor ’90, muzica „uşoară” românească era ignorată de majoritatea românilor. În 1996, o serie de compozitori de muzică pop, apelînd la lobby-uri politice, au lansat o lege a copyright-ului care a avut drept consecinţă eliminarea de pe piaţă a muzicii occidentale, „ne-reglementate”. S-a preluat controlul asupra sistemului de distribuţie muzical. La scurt timp au apărut grupuri-marionetă care, în pofida dezaprobării majorităţii publicului românesc, au început să lanseze muzici primitive, cu versuri care fac de ruşine poezia românească. Culminînd cu dezgustătoarele „manele”. Iar nu de mult s-a desfăşurat o revoltătoare operaţiune, zisă „Gramofonul”, în cadrul căreia poliţia a făcut raiduri prin cluburi pentru a depista muzică descărcată de pe Internet. Apărarea copyright-ului s-a transformat în impunerea dominaţiei unor categorii sociale asupra altora.

Dacă e să vorbim despre protejarea copyright-ului, trebuie să acceptăm prioritatea apărării dreptului consumatorului şi a accesului liber, în condiţii decente şi respectuoase, la întreaga producţie mediatică pentru care optează, în funcţie de propria capacitate financiară.

## Vasul cu greieri sau despre spiritul nipon

Tragedia care s-a produs pe data de 11 martie 2011 în Ţara Soarelui Răsare a avut consecinţe deosebit de grave şi se va întipări probabil pentru totdeauna în memoria colectivă a japonezilor. Acest adevărat dezastru ne-a bulversat şi pe noi, amintindu-ne încă o dată cât de fragilă este viaţa şi cât de nesigură este evoluţia unei comunităţi umane, oricât de înfloritoare. Cutremurul urmat de acel tsunami şi de defecţiunile de la staţiile atomice, suprapuse peste o serie tot mai frecventă de alte dezastre naturale sau de origine umană din diverse regiuni ale planetei demonstrează că trăim într-o lume aproape apocaliptică ce-şi pierde parcă echilibrul. Dragonul asiat, simbol al forţelor telurice, s-a trezit.

În acel moment de cumpănă, din toate colţurile planetei nu au întârziat să sosească mesaje de compasiune şi solidaritate cu poporul nipon. Astfel, susţinând Japonia, reprezentanţi ai altor popoare contribuiau în acelaşi timp la supravieţuirea propriei lor solidarităţi umane.

Datorită pasiunii mele pentru muzică, pe parcursul ultimilor ani am avut prilejul să corespondez prin Internet cu câţiva japonezi. I-am contactat imediat după ce am aflat vestea despre cutremur. Artistul techno Yasushi Miura, care locuieşte în Tokyo, s-a arătat emoţionat de faptul că cineva aflat la celălalt capăt al lumii se gândeşte la el şi m-a rugat să nu uit de cele întâmplate. Un alt japonez, Tatsu Suzuki, gestionar al site-ului muzical Bump Foot, mi-a mulţumit şi el pentru faptul că nu am rămas indiferent. Cu doar două luni înainte de cutremur Tatsu îmi lansase pe site-ul său un album de inspiraţie jazzistică, intitulat „Secret Journeys”. Peste o lună deja după dezastru, i-am propus un alt album, colaborarea noastră continuând.

Astăzi Japonia a devenit un spaţiu de cultură cu realizări strălucite în domeniul artei şi modei, ştiinţei şi tehnologiei. *Sakura*, floarea de cireş, nu este deloc întâmplător un simbol al frumuseţii, înfăţişând fidel sensibilitatea aparte a japonezilor. Emblematicul spirit minimalist, eleganţa şi sobrietatea,

capacitatea de concentrare şi subtilitatea artistului nipon reprezintă un model de urmat. Caracterul excepţional al modului de viaţă japonez vine şi din tradiţie, din acel strat vital de memorie fără de care nici o civilizaţie nu poate supravieţui. Este o ţară a contrastelor, unde un zgârie-nori şi o autostradă se învecinează cu un templu shintoist. Cred că din aceeaşi ecuaţie face parte şi recenta încercare a unor cercetători niponi de a aplica principiile buddhiste în dezvoltarea roboticii.

M-au impresionat într-un roman al lui Yasunori Kawabata frumoasele tradiţii ale vieţii domestice a japonezilor, edificatoare pentru cunoaşterea caracterului lor. Ca, de exemplu, cutuma de a păstra în case vase cu greieri, doar de dragul pasiunii pentru cântecul acestor insecte.

Dincolo de aceste mici detalii, aproape înduioşătoare prin umanitatea lor simplă, spiritul nipon rămâne la fel de enigmatic ca un *Koan* buddhist despre tăcere. Oricât ar încerca un străin să descifreze înţelesul haiku-ului „Lacul lui Basho”, cu broscuţa ce sare în lacul înnămolit, mintea nu va reuşi niciodată să-i găsească sensul adevărat. Fascinaţia pe care o exercită cultura japoneză face parte din uimirea în faţa misterului perpetuu al vieţii.

Într-un interviu acordat de către Ambasadorul Japoniei unui post de radio românesc, acesta observa la un moment dat că japonezii sunt mai „taciturni” decât alte popoare, limba niponă făcând întotdeauna aluzie la un conţinut extraverbal. Într-un anume sens, japonezii sunt „pesimişti”. Dar în acelaşi timp curajul lor este demonstrat prin gestul celor care s-au sacrificat în timpul depăşirii crizei de la centrala Fukushima.

Bineînţeles, orice ţară îşi are problemele sale, viaţa fiind dificilă oriunde în lume. Capacitatea de a soluţiona problemele cu care se confruntă constituie una dintre marile virtuţi ale japonezilor.

O premoniţie ciudată a avut cunoscutul muzician de origine norvegiană Geir Jenssen alias Biosphere. În februarie 2011 căuta informaţii despre modul în care Japonia a depăşit perioada dificilă de după cel de-al doilea război mondial, pentru a realiza un album muzical pe această temă. Fotografia unei centrale

nucleare construite pe ţărmul oceanului i-a atras atenţia, făcându-l să se întrebe asupra siguranţei sistemului enegetic nipon. Imaginea respectivă l-a determinat să aleagă această nouă temă pentru albumul său. Se întâmpla cu o lună înainte de catastrofa de la Fukushima. Se pare că opţiunea de a construi centrale nucleare chiar în zone ce au fost afectate în trecut de tsunami s-a dovedit a fi o greşeală fatală.

De metodele tipice de educaţie niponă astăzi beneficiază un public mondial. Creaţiile artistice exportate de japonezi sunt foarte căutate şi apreciate. Pelicula „Şapte Samurai” de Akira Kurosawa se află printre cele zece filme conservate într-un bunker american de sub Casa Albă, în scopul de a fi păstrate pentru oamenii unui viitor îndepărtat.

Literatura niponă este şi ea tradusă şi cunoscută pe toate meridianele. Creaţia aceluiaşi Kawabata are darul de a le cultiva cititorilor un simţ al frumosului, transmiţându-le un mesaj profund umanist. Iar romanele lui Yukio Mishima sunt nişte veritabile lecţii de curaj. Autorul lor refuză să rămână un spectator pasiv al teatrului vieţii şi alege să-şi ia în mâini propriul destin. Haruki Murakami prezintă printr-un limbaj literar de o mare eleganţă nişte personaje percepute de publicul occidental ca surprinzător de familiare. Întreaga serie de romane ale lui Murakami a fost tradusă în limba română şi se bucură de un succes deosebit şi printre cititorii de la noi.

Pentru tinerii de azi, jocurile Nintendo şi Sega şi filmele de animaţie japoneze au devenit ceea ce cărţile lui Jules Verne, Jack London sau Kipling au reprezentat pentru bunicii lor, transformându-le adolescenţa într-o vârstă a aventurilor miraculoase. Aceşti tineri se identifică uşor cu ciudaţii eroi cu ochi supradimensionaţi, anume datorită umanităţii şi inocenţei pe care acestea le inspiră. Reprezentanţii noii generaţii îşi exprimă prin intermediul *alter-ego*-urilor lor nipone opţiunea pentru o lume a frumuseţii, o lume fără războaie şi conflicte.

Un proiect în curs de elaborare al jocului de computer „Final Fantasy XIII Versus” face aluzie la realitatea imediată. Acesta reia povestea tragică a lui Romeo şi a Julietei într-o lume modernă ce îşi pierde aura magică, unde idealurile cavalereşti

dispar sub asaltul unui pragmatism rece. Personajul Noctis, care riscă să devină reprezentantul ultimei monarhii, aminteşte cumva de tânărul prinţ moştenitor al Japoniei, care a încălcat tradiţia, alegându-şi o consoartă ce nu face parte din neam de nobili.

În timp ce scriu aceste rânduri, ultimele ştiri anunţă un nou cutremur în Japonia. Dragonul nu se linişteşte încă.

## Teama de viitor

*În cadrul unui interviu televizat acordat în anii şaptezeci, cunoscutul scriitor de science-fiction John Brunner a făcut o observaţie extrem de interesantă: „Dintotdeauna, oamenii au fost fascinaţi de trecut şi preocupaţi de prezent. Dar ar trebui să-i intereseze în egală măsură şi viitorul, fiindcă acolo ne vom petrece restul vieţii.”*

Întotdeauna umanitatea a privit spre necunoscutul pe care i-l rezervă ziua de mâine cu un amestec de teamă şi speranţă, ce a inspirat atât viziunile sale apocaliptice, cât şi utopiile milenariste.

Aşa-zisa „profeţie Maya”, care a făcut atâta vâlvă pe parcursul ultimelor luni, este expresia fidelă a acestui fenomen. Există suficiente şanse ca isteria colectivă declanşată cu acest prilej să continue şi în 2013, astronomii anunţându-ne că în acest an vom avea în vecinătatea Pământului două comete, una în martie, iar alta în noiembrie, cea de a doua urmând să apară pe cer mai luminoasă decât luna plină.

De fapt, întreaga istorie a lumii poate fi privită ca o succesiune de apocalipse. Numai războaiele şi epidemiile ce au devastat în timp continentul european au condus la dispariţia a zeci de miloane de oameni, iar odată cu aceştia, multe trăsături şi calităţi au fost şterse cu desăvârşire din genomul uman. Identitatea noastră este determinată în mare măsură de această pierdere imensă. Rămâne o mare problemă dacă vom reuşi vreodată să remediem vidul astfel format.

După părerea ecologului James Lovedale, în îndelungata existenţă a speciei umane au existat tocmai şapte evenimente climatice catastrofale, la un moment dat rasa noastră fiind redusă până la doar 2000 de indivizi. Dar se pare că viaţa este mult mai rezistentă decât am putea să credem, iar omul reprezintă cea mai avansată „maşină de supravieţuire” pe care a creat-o natura. Aşa că perspectiva ca istoria să continue chiar şi peste 20.000 de ani ar putea fi suficient de realistă.

Ideea unor evenimente apocaliptice care se manifestă ciclic şi sunt urmate de perioade de regenerare se regăseşte practic în toate culturile. Subiectul Apocalipsei după Ioan a fost inspirat în mare parte de domnia tiranică a Împăratului Nero. Iar motivul marelui potop nu este prezent numai în Biblie, ci şi în Epopeea lui Ghilgameş, unul dintre cele mai vechi poeme, scris cu patru milenii în urmă. Capodopera sumeriană conţine un pasaj în care eroul mitic comunică cu personajul Utanapiştim, supravieţuitor al Marelui diluviu, căruia zeii i-au dezvăluit secretul nemuririi. La fel ca Noe, Utanapiştim construise o Arcă, cu ajutorul căreia ar fi salvat toate speciile de vieţuitoare. Ce-i drept, în varianta sumeriană, vestea retragerii apelor nu este adusă de un „porumbel al păcii”, ci de o... cioară, precedată de alte câteva orătănii, de esenţă mai puţin nobilă.

Motivul potopului se regăseşte şi la o altă civilizaţie, situată geografic la cealaltă extremitate a Pământului. În *Popol Vuh,* cartea genezei aceloraşi mayaşi, se menţionează cum, într-un ev îndepărtat, zeii au creat o rasă veche de oameni, pe care apoi i-au nimicit într-un diluviu, pe motiv că aceşti oameni „nu au fost în stare să înţeleagă”.

Iar civilizaţia aztecă a fost marcată de un cult teribil al Apocalipsei, care susţinea că anterior universul a fost distrus de patru ori, pentru a fi nimicit cu desăvârşire a cincea oară. Frica de sfârşitul lumii i-a făcut pe azteci să recurgă la sacrificii umane în masă, până la sosirea conchistadorilor, când vechile profeţii s-au adeverit într-un fel. Dar, în pofida masacrului organizat de invadatorii europeni, astăzi în Mexic au mai rămas câteva mii de etnici azteci, care păstrează limba şi cultura acestei civilizaţii.

Un alt fenomen, cel al mişcărilor milenariste, care asociau viitorul cu venirea unui ev utopic al *„paradisului pe pământ”,* s-a manifestat în diverse perioade istorice. Aşa-numita Cruciadă a copiilor prezintă un exemplu clasic în acest sens. În secolul XIII, copii din diverse ţări europene s-au organizat spontan într-un curent social care îşi propunea să săvârşească un pelerinaj spre Pământul Sfânt. Această mişcare a avut un sfârşit tragic: marinarii care urmau să-i ajute pe copii să traverseze Marea

Mediterană i-au vândut în sclavie. Supravieţuitorii acestui dezastru s-au întors cu mare dificultate acasă, mulţi dintre copii murind de foame pe drum, fiindcă populaţia rurală refuza să-i ajute.

Cruciada copiilor se asociază involuntar cu mişcarea tinerilor hippie, care a culminat cu Festivalul Woodstock din 1968, dar şi cu mişcarea techno din anii 90, al cărei moment decisiv a fost ediţia din 1996 a festivalului Love Parade, ce a adunat 2 milioane de tineri pe străzile Berlinului. Euforia provocată de muzică şi sentimentul apartenenţei la o comunitate au fost suficiente pentru ca aceşti tineri să se simtă ca şi cum ar fi coborât „raiul pe pământ”.

Dacă pentru generaţia hippie momentul deziluziei a fost provocat de un Richard Nixon, atunci, în cazul generaţiei techno, sfârşitul utopiei a coincis probabil cu evenimentele de la 11 septembrie 2001.

În cartea sa *Mitul eternei întoarceri,* scrisă într-o perioadă deosebit de dificilă, Mircea Eliade încerca să afle refugiu în faţa terorii *timpului istoric* într-un *timp mitic,* capabil să se *reînnoiască*, să se *regenereze*. Amputându-şi tradiţia spirituală, societatea europeană modernă s-a dispensat de acea promisiune a unui Nou început, care urmează după toate catastrofele istoriei şi astfel omul occidental a rămas fără apărare în faţa fricii sale de viitor. Tot ce-i putea oferi modernitatea era doar un deşert sumbru camuflat prin ideologii alienante şi monstruoase construcţii mecaniciste.

Dar ce ar fi dacă nu ar exista un început şi un sfârşit, dacă nu ar fi niciodată un sfârşit al lumii, după cum nu ne putem imagina un început al timpului? Dacă istoria omenească ar continua la infinit? Oare cum ar schimba perspectiva asupra vieţii o astfel de viziune nouă? Şi ce ar fi dacă am găsi un mod de a cunoaşte acest lucru la sigur?

În tradiţia creştină, cuvântul „apocalipsă” nu se descifrează ca „sfârşit al lumii”, ci mai degrabă ca o „revelaţie”, ca un moment decisiv în care este dezvăluit un sens al existenţei lumii, un anume sens al vieţii. Dintr-o anumită perspectivă, în

viaţa oricărei comunităţi ca şi a oricărui individ există o apocalipsă.

Reprezentanţii fiecărei generaţii urmează să-şi înfrunte destinul şi să-şi învingă teama în faţa viitorului, asemenea unui Iulius Caesar care a traversat Rubiconul indiferent de veridicitatea oracolelor druide, sau a războinicului Arjuna din Bhagavad Gita, convins că „trebuie să lupte, pentru că aceasta e unica ieşire din situaţie”.

**Repere culturale şi existenţiale ale noii generaţii**

*Răspunsuri la o dezbatere iniţiată de revista „Contrafort”*

*1. Care sunt cărţile, filmele, piesele de teatru, genul de arte vizuale pe placul vostru? Numiţi titluri, artişti, direcţii, subiecte care vă trezesc interesul.*

*Marcel Gherman:* Internetul oferă acces liber la întreaga cunoaştere universală din prima sursă. E ceva extraordinar! Pot obţine orice informaţie pe care mi-aş putea-o dori. Spiritualitatea indiană este una din vechile mele pasiuni. Prin Internet pot să citesc întregul canon hindus, Rig Veda, Upanişade, Bhagavad Gita, lucruri deosebit de valoroase capabile să îţi schimbe viaţa. Citesc o carte de Şivananda (Mircea Eliade a fost discipol al lui Şivananda în timpul şederii sale în India). Încerc să găsesc legătura aparent pierdută dintre Orient şi Occident şi mă interesează scripturile Zoroastrismului. Citesc „Neuromancer” de William Gibson în original, deşi pe alocuri unele „optimisme” mă cam deranjează. Dacă e să vorbim de cyberpunk, Kenji Siratori e o alegere mult mai bună. Ar fi interesant dacă o editură românească l-ar traduce pe William Burroughs, iată o lectură foarte „pozitivistă”. Din producţiile cinematografice recente mi-au atras atenţia noul film al fraţilor Wachowski „V For Vendetta”, „United 93”, filmul „Manderlay” al lui Lars Von Trier. Filmele asiate sînt foarte consistente, mi-a plăcut în mod deosebit noua superproducţie cu Sammo Hung „Dragon Squad”, un *action* spectaculos. Ascult techno japonez cu Yasushi Miura şi *noise* cu Hal McGee.

*2. Ce căutaţi în „produsele culturale” pe care le consumaţi: plăcere estetică, „reţete de fericire”, învăţăminte morale, sugestii de creaţie? Vă satisface piaţa internă nevoile şi gusturile voastre în materie de spirit?*

„Produsele culturale” pe care le consum, cunoaşterea şi puterea pe care le oferă au pentru mine o valoare practică. Arta

şi cultura sînt de o importanţă vitală pentru cei care aleg să nu trăiască în ignoranţă, să nu se lase purtaţi de val, cei care nu doresc să accepte lucrurile după cum li se oferă. Cultura menţine individualitatea. Dacă viaţa e o luptă, atunci cunoaşterea este arma prin care rămînem cei care dorim să fim. Cel mai important lucru este principiul moral, să fii o persoană onestă, restul se reduce la a găsi cunoaşterea şi forţa pentru a menţine acest principiu moral. Prin moralitate nu am în vedere accepţia ipocrită a unora, ci sensul ei originar, respectul şi compasiunea, respectul pentru libertatea de autodeterminare a fiecăruia. Cultura poate oferi un sens raţional al moralităţii, demonstrînd că, în analiză ultimă, libertatea de alegere persistă în orice circumstanţe.

Ne aflăm într-o blocadă informaţională. Muzica occidentală de calitate este exclusă de pe piaţa autohtonă. Filmele sînt importate selectiv. Programa şcolară oferă o viziune extrem de limitată asupra lumii, în schimb, sînt prezente pseudomaterii, gen „educaţie pentru sănătate”. Este surprinzător zelul cu care unele persoane inculte încearcă să îi „înveţe minte” pe tineri, de fapt, să le inoculeze obedienţa. Mă surprinde campania recentă din România în cadrul căreia poliţia face raiduri prin cluburi, căutînd discuri cu muzică descărcată de pe Internet. Să îi urmăreşti pe oameni cu poliţia pentru simplul fapt că ascultă muzică, în timp ce adevărata corupţie este tolerată? Unica explicaţie raţională pentru acest fenomen este că formele de cultură exogene constituie o ameninţare pentru anumite categorii de persoane care au dominat societatea fără niciun merit personal. Expresiile culturale independente demonstrează că există lucruri superioare lor, fac aceste persoane depăşite. Sîntem martorii unui *power shift* de proporţii.

Mi se pare inadmisibil ca nişte cogeamite inculţi să le dicteze tinerilor ce muzică să asculte, oricît de „nobil” ar părea pretextul „promovării valorilor autohtone”. E trist că aceste persoane condiţionează nu numai publicul, ci şi pe artişti. Cei care speră că vor deveni celebrităţi, asigurându-se ca numai creaţia lor să existe pe piaţă, nu merită o admiraţie deosebită.

Situaţia pe care o descriu îmi aminteşte de jocul „Silent Hill 4”, dincolo de această cămăruţă strîmtă care e „realismul moldovenesc” se află un univers infinit mai vast şi mai colorat.

*3. Cum apreciaţi interesul publicului basarabean pentru cultură: se mai citesc/cumpără cărţi şi reviste, se vizionează spectacole de teatru, se vizitează galeriile de artă? Credeţi că aţi putea trăi din scris?*

Tinerii care într-un moment deosebit de dificil au ieşit în stradă cu zecile de mii, zilnic, timp de cîteva luni, au demonstrat că există unii cărora „le pasă” de ceva. Fără ei situaţia noastră ar fi fost probabil mult mai gravă. Anumiţi „intelectuali” corupţi au compromis ideea de cultură. Pentru ei, intelectualul este persoana care se îmbogăţeşte şi obţine un statut social înalt, fără a depune nici un efort intelectual, fără principii, capabilă să-şi trădeze ţara pentru a-şi atinge scopurile. Un exemplu foarte urît pentru noile generaţii. Şcolile sînt pline de învăţători care consideră mai prejos de demnitatea lor să citească o carte, dar sînt plini de îngîmfare şi îşi permit să fie aroganţi cu nişte copii ai altor oameni, îşi permit să ceară mită elevilor. Ce fel de lecţie de viaţă pot să ofere astfel de persoane? Este obligaţia lor să consume cultură. Aceasta explică de ce tot mai mulţi copii preferă să frecventeze Internet Café-urile decît şcolile. Publicul larg nu posedă un sens raţional pentru a consuma cultură. Cultura a devenit o formă lipsită de fond. Pentru noii parveniţi care se consideră „aristocraţi” cu sînge albastru, cultura e o marfă pentru „negri” şi haimanale - sentimentalisme străine „pragmatismului” lor mercantil.

Însă nu e totul pierdut. De exemplu, filmul *Matrix* a fost acceptat unanim de tineri. Contrar aparenţelor, *Matrix* nu e deloc un film facil, el se bazează pe ample concepţii mitologice, istorice, filosofice şi religioase. *Matrix* conţine aluzii la toate culturile lumii şi e un mod eficient de popularizare a unor idei de cel mai înalt nivel. Inevitabil, filmul provoacă spectatorului o serie de întrebări importante. *Matrix* oferă anumite chei care conduc, evident, dacă spectatorul manifestă un interes, spre un

volum de cunoştinţe care, paradoxal, depăşeşte cu mult curriculumul şcolar. Pentru a cîştiga public, cultura necesită o anumită flexibilitate şi, aş adăuga, o deschidere către mai multe domenii ale spiritului.

*4. Există dezbateri critice interesante, demne de interes, pe teme de cultură şi artă în Republica Moldova – în mediile intelectuale, în presa scrisă şi la televiziune? Dacă nu, cum explicaţi acest vid?*

Aceste dezbateri au loc în special în jurul celor cîteva publicaţii de cultură. „Selecţia nenaturală” de la Televiziunea şi Radioul Naţional nu permite exprimarea opiniilor intelectualilor veritabili şi privilegiază persoane, de regulă, incompetente. Staţiile de radio locale au alte priorităţi. Pretinsa dispută dintre „tradiţionalişti” şi „postmodernişti” nu poate fi considerată o polemică culturală, ci a fost tentativa unor persoane care îşi „compensează” lipsa de cultură prin aroganţă şi limbaj injurios de a se răfui cu intelectualii oneşti şi de a-şi perpetua autoritatea erodată de timp.

*5.-6. Ce raporturi aveţi cu experienţa „bătrânilor”: ce vă atrage şi ce vă displace în biografiile şi în operele lor? Cum şi-au rezolvat ei „pariul cu istoria”? Dar „pariul cu literatura”? Simţiţi nevoia de modele? Le găsiţi în societatea moldovească, în lumea intelectuală sau politică din Basarabia, din România? Sau le plasaţi exclusiv în Occident?*

Curajul şi forţa prin care cei din generaţia mai în vîrstă au supravieţuit în nişte condiţii deosebit de ostile, cînd nu exista nici o speranţă, formîndu-şi o cultură în timp ce cultura românească era clandestină, iar pseudocultura era oficializată şi premiată, oferindu-ne o viaţă mai bună, îmi provoacă o sinceră admiraţie şi un mare respect. Anume aceşti oameni constituie pentru mine un model.

Totuşi, trebuie să distingem între adevăraţii exponenţi ai generaţiei anterioare şi cei care au fost ei înşişi „sistemul”. Cei

care şi-au construit o carieră pactizînd cu forţele care au ruinat această ţară, trădîndu-şi rudele şi prietenii, cei care au cochetat apoi cu toate regimurile şi au ajuns să fie extrem de prosperi, în timp ce restul populaţiei trăieşte în condiţii foarte precare. Ei au compromis mişcarea naţională, marginalizîndu-i pe toţi cei care ar fi putut realiza o schimbare reală şi au condus la actuala situaţie deplorabilă a ţării. Aceste persoane ar fi trebuit, cel puţin, să-şi asume responsabilitatea pentru eşecul lor, să schiţeze nişte regrete publice. Dar nu, ei se autoproclamă „sfinţi” şi poartă masca onestităţii. Jos măştile! Cel mai trist este că pentru publicul larg neinformat aceştia mai pot să apară ca persoane oneste. Ei trag din urma lor o armată întreagă de linguşitori care nu au făcut chiar nimic în întreaga lor existenţă. Este revoltătoare ura lor faţă de tineri, faţă de vitalitatea tinerilor, lipsa lor de frică şi de inhibare. Tinerii au devenit o categorie ingrată. Să îi disciplinezi pe tinerii pentru care nu ai ridicat un deget ca să îi creşti, să le oferi o şansă? În proiectele lor noua generaţie urmează a fi transformată în una de servitori. De aceea, nesupunerea este vitală pentru viitorul nostru.

Tinerii şi copiii de azi sunt opera supremă a generaţiilor anterioare. Pe chipurile acestor copii, atât de inocente şi în acelaşi timp atât de lucide, se întrezăreşte o tristeţe vagă, provocată de o intuiţie a traumelor sufleteşti ale părinţilor. Acele brute infatuate care atentează la bunăstarea, şi chiar la viaţa lor, trebuie pur şi simplu să fie nimicite.

*7. Faceţi un inventar al lucrurilor care vi se par anormale în societatea şi în cultura basarabeană de azi.*

Basarabenii sînt forţaţi să lucreze în străinătate în servicii minore, economia naţională se menţine din contul banilor aduşi de aceştia din străinătate, în ţară nu mai e loc pentru populaţia autohtonă. Partidul comunist insultă demnitatea noastră naţională. Ce forţe enorme sînt antrenate în nimicirea Basarabiei! Problema constă atît în excesele imperialiste ale Rusiei, cît şi în defetismul unor occidentali. Guvernul Rusiei îşi încurajează conaţionalii la intoleranţă şi lipsă de respect faţă de

celelalte popoare. Ce fel de om trebuie să fii ca să te duci în altă ţară şi să faci tot posibilul pentru ca să nimiceşti cultura locală, să sabotezi forţele politice pronaţionale, să abordezi o atitudine rasistă faţă de nativi? Ce fel de „mîndrie naţională” şi superioritate poate să se bazeze pe exterminarea tuturor popoarelor vecine? Basarabia a fost supusă unui genocid comparabil cu Cambodgia, unde între 1940 şi 1954 a fost exterminat 1 milion de oameni dintr-o populaţie totală de 2 milioane, incluzînd floarea naţiunii, iar apoi timp de jumătate de secol au fost cultivaţi şi promovaţi oameni de o crasă imoralitate. Situaţia noastră actuală este o consecinţă a acestui proces de dezumanizare şi contraselecţie a elitelor. Unii ar trebui să îşi asume responsabilitatea în faţa istoriei, pentru ceea ce au săvîrşit. Sîntem nevoiţi să constatăm că situaţia noastră este întreţinută, aşa cum spuneam, şi de atitudinea tolerantă a unor politicieni occidentali. De exemplu, un demnitar european a declarat recent că „... Moldova ar trebui să respecte drepturile minorităţilor, în special cele lingvistice” şi că „... numai atunci populaţia Transnistriei va dori să se reunească cu Moldova”. Este oare aceasta ignoranţă sau parţialitate intenţionată? Occidentalii nu se grăbesc să condamne comunismul, care timp de jumătate de secol a ameninţat întreaga lume, şi chiar demonstrează uneori simpatie pentru comunism. Constatăm că există chiar occidentali care abordează o atitudine rasistă şi ipocrită faţă de basarabeni şi faţă de români în general.

*8. Se mai „poartă” la tinerii de azi radicalismul, spiritul de revoltă, anarhia, sau mai degrabă conformismul, prudenţa, ipocrizia, aranjamentele mercantile?*

Noţiunea de generaţie este una convenţională, în fiecare generaţie este prezent întregul spectru de calităţi omeneşti. Marea problemă e care dintre aceste calităţi vor domina.

## Adnotare pentru editură

## Marcel Gherman - „Generaţia Matrix”

Volumul include scurte eseuri publicate în mare parte în cadrul rubricii „Trenduri” din revista *Contrafort* şi se referă la tendinţe artistice recente şi idei de actualitate. Textele respective abordează atît teme ale artei culte, cît şi mai ales subiecte ce ţin de aşa-numita contracultură a tinerilor, explorîndu-le şi valenţele de fenomene sociale. Imprevizibilul în artă, relaţia dintre cunoaştere şi credinţă, realitate şi ficţiune, atemporalitate şi progres, raporturile indivizilor şi ale societăţilor cu alteritatea, mişcările milenariste, mutaţiile artelor într-o lume transculturală, post-industrială sînt doar cîteva dintre temele pe care se axează autorul în demersul său eseistic. Un spaţiu aparte este rezervat principiilor periplului iniţiatic în ficţiunile recente şi asimilării miturilor arhaice de către noua realitate digitală, trasînd tranziţia de la şamanism la technoşamanism, de la Zen buddhism şi *Dreamtime*-ul aborigenilor australieni la realitate virtuală şi Internet. Cartea este structurată pe cinci segmente. Prima parte, *Noua realitate mediatică*, explorează peisajul mediatic actual, luînd ca bază fenomene artistice concrete, în eseuri precum „Filmul cyberpunk şi mitul secolului 21”, „Ofensiva neo-gothic-ului: Spre un nou Frankenstein”, „Egotrip: Între Hitchcock şi Verhoeven”, „Imago Mundi Nova: Arta multimedia azi”, „Efectul fluturelui”. Partea a doua, *Periplu şi mit,* conţine texte ce au ca temă periplul iniţiatic, precum „Întoarcerea în Eden”, „Cunoaştere şi credinţă”, „Atemporalitatea orientală şi progresul occidental”, „Al patrulea element”, dar şi materiale ilustrative precum „H.R. Giger: Un explorator al tenebrelor” sau „Filmul nipon de la *jidaigeki* la *anime*”. Al treilea compartiment al volumului, *Paradigme muzicale,* include eseuri precum „O istorie a muzicii electronice”, un text de iniţiere ce pune în valoare aspecte inedite ale acestui gen, texte teoretice ca „Între minimalism şi

maximalism” şi „Tirania melodiei...”, scurte profiluri ale unor personalităţi muzicale ca Jerry Goldsmith sau Viktor Ţoi, precum şi textul „Mărturisririle unui cibernaut”, care descrie propria experienţă de muzician a autorului. Partea a patra, *Oameni şi idei,* conţine portrete ale unor gânditori moderni: Alvin Toffler, Francis Fukuyama, Marshall McLuhan, Jean Baudrillard şi Andy Warhol. Şi în sfîrşit al cincilea compartiment, *Fervori milenariste*, analizează diverse aspecte ale societăţii moderne în texte precum „Momentul Y2K şi muzica *industrial”,* „Know your foe...” sau „Despre libertate”.